2000年9月5日発行 第12巻第21号通巻256号

FFⅨ&DQⅦ、この夏話題の2大RPGを徹底特集!!

気になるゲームの攻略&ナビマガジン

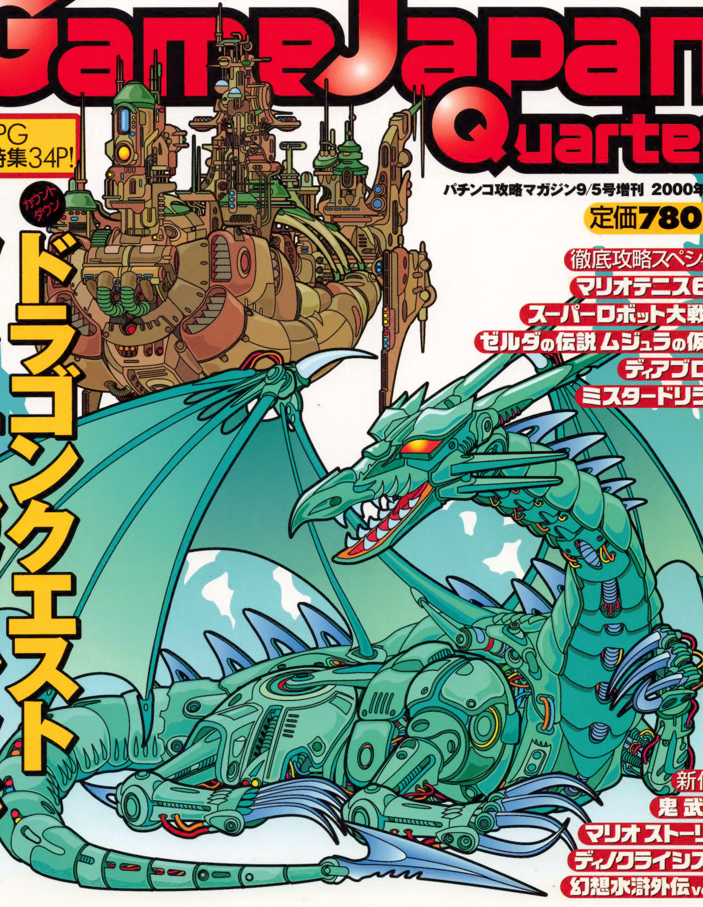
ゲームジャパンクォーター

GameJapan Quarter

パチンコ攻略マガジン9/5号増刊 2000年秋号

定価780円

2大RPG総力特集34P!



カウントダウン

ドラゴンクエスト

オールアバウト

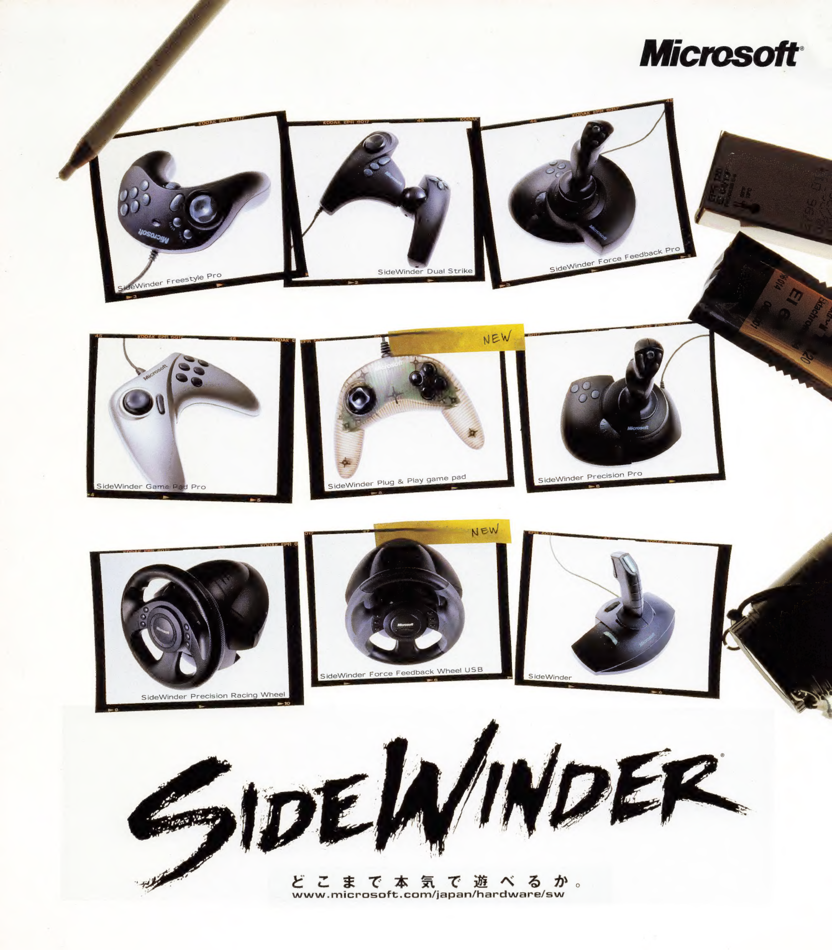
ファイナルファンタジー

徹底攻略スペシャル

- マリオテニス64
- スーパーロボット大戦α
- ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
- ディアブロII
- ミスタードリラー

新作!!

- 鬼武者
- マリオストーリー
- ディノクライシス2
- 幻想水滸外伝vol.1

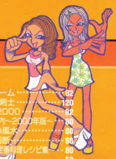

Microsoft
SideWinder Freestyle Pro
SideWinder Dual Strike
SideWinder Force Feedback Pro
SideWinder Game Pad Pro
NEW
SideWinder Plug & Play game pad
SideWinder Precision Pro
SideWinder Precision Racing Wheel
NEW
SideWinder Force Feedback Wheel USB
SideWinder
SIDEWINDER
どこまで本気で遊べるか。
www.microsoft.com/japan/hardware/sw

気になるゲームの攻略&ナビマガジン

ゲームジャパンクォーター

GameJapan Quarter VOL.2

05 September 2000



GAME INDEX

CONTENTS



●COVER
illustration：池岡宗治
design：星野ゆきお（ボラーレ）

DQ

DRAGON QUEST
ドラゴンクエスト

2大RPG今世紀最

ドラゴンクエストの歴史



1986.05.27 I（FC）150万本



1987.01.26 II（FC）240万本



1988.02.10 III（FC）380万本



1990.02.11 IV（FC）310万本



1992.09.27 V（SFC）280万本



1995.12.09 VI（SFC）320万本



2000.08.26 VII（PS）???万本

和製RPGのスタンダードにて王道を行くシリーズ

80年代のファミコン初期、ロールプレイングというジャンルはパソコンでブレイクしつつあったが、一般にはまだ浸透していなかった。
そんな開拓中のジャンルを、初めての人でもわかりやすいように堀井雄二氏が独特のセンスで「翻訳」したのが『ドラゴンクエスト』だ。
以降、シリーズが重ねられていっても、1作目が持っていた「分かりやすさ」と「親しみやすさ」は失われていない。

オーソドックスなファンタジー世界

『ドラゴンクエスト』シリーズは、「剣と魔法のファンタジーワールド」という、ベースとなる世界観が統一されているのが特徴。なお物語は3作ごとに区切られており、『I』から『III』までは「ロト編」、『IV』から『VI』までは「天空編」と呼ばれる。

全作品共通のシステムに独自の要素を加味

マップ画面は見下ろし型、戦闘画面は敵と対峙するコマンド入力型で、これは全シリーズ作品共通。加えて『III』以降は、キャラクターの転職やオムニバス形式のシナリオ、モンスター育成など、各作品特有のシステムが織り込まれている。

親子関係や友情などを通して描かれる「絆」

『ドラゴンクエスト』シリーズのテーマは絆。特に、肉親との関係がきめ細かく描かれているため、別れや再会の場面ではジーンとくる。義理人情モノの舞台のような古典的なドラマツルギーとも言えるが、逆にそれが日本人の情感に訴えかけるのかもしれない。

シナリオ＆ゲームデザイン
堀井雄二



アーマープロジェクト代表取締役。『ドラゴンクエスト』の生みの親。彼なくして、いまのゲーム業界はないとも言える。

音楽
すぎやまこういち



日本を代表する作曲家で、音楽を担当。無類のゲーム好きとしても有名で、日本バックギャモン協会名誉会長も務める。

キャラクターデザイン
鳥山明

漫画家。バードスタジオ代表取締役。キャラクターデザインを担当。『ドラゴンボール』など数々のヒット作品を持つ。

プログラム
山名学

ハートビート代表取締役。『ドラクエV』からメインプログラマーとして活躍。『VII』の読み込みの早さは彼の実力の賜物。

VII ドラゴンクエスト 王政復古

20世紀最後の年であり、新しいミレニアムの幕開けでもある今年、『ドラゴンクエスト』と『ファイナルファンタジー』という日本を代表する2大RPGシリーズの最新作が、ほぼ同時期に発売される。これは西暦2000年という特別な年を意識した「記念」であり、そして後世のゲーム史にも残るであろう「事件」とも言える。ここでは、その大イベントの証人となるプレイヤーのために、両シリーズの歩みを振り返り、それぞれが目指すものを検証してみた。

大の夏の陣 FF

FINAL FANTASY
ファイナルファンタジー

常にシステム・映像の進化を試みる意欲的なシリーズ

パソコン版のゲームが主流だった頃から、マシンの限界を引き出す技術に関しては定評があったスクウェア。家庭用ゲームでも、その技術力をグラフィックに投入。初代『ファイナルファンタジー』で当時最高峰のグラフィックを作り出し、大きな注目を集めた。以降も、その技術力をグラフィックやゲームシステムに投入することで、つねに『ファイナルファンタジー』シリーズの進化を試みている。

剣と魔法の世界観が『VI』から劇的に変化

『ファイナルファンタジー』も、基本的には剣と魔法のファンタジー世界が舞台。しかし、『VI』以降では剣と魔法と機械が入り交じった独特のファンタジー世界を構築した。なお各シリーズ作品は独立しており、物語はまったく連動していない。

アビリティシステムなどの新要素を毎回導入

「アクティブタイムバトル」など、他のロールプレイングにはない（または影響を与えた）システムを取り入れ、それを改良・発展させて新作に導入するのが、このシリーズ最大の特徴とも言える。またマップ画面も、『VII』以降は大きく変化している。

近年は作品ごとに異なる明確なテーマを設定

ゲームの重要な要素としてテーマ性が見えてきたのは『VII』以降で、『VII』では自分探し、『VIII』では恋愛というテーマを設定。主人公以外のキャラクターの視点で物語を進めるなど、ドラマや映画的な演出を取り入れ、こういったテーマを浮き彫りにしている。

プロデュース
坂口博信



スクウェア代表取締役副社長。『ファイナルファンタジー』シリーズのプロデューサー。今回はシナリオ・プロットも手がけた。

イラストレーション
天野喜孝



画家。イメージイラストを担当。繊細かつダイナミックなタッチで描かれる世界、キャラクターは誰にもマネできないシロモノ。

サウンド
植松伸夫



スクウェアサウンズ代表取締役兼コンポーザー。シリーズ全作のサウンドを手掛ける。透明感のある音が印象的。

ファイナルファンタジーの歴史



Ⅰ（FC）52万本　1987.12.18



Ⅱ（FC）76万本　1988.12.17



Ⅲ（FC）140万本　1990.04.27



Ⅳ（SFC）144万本　1991.07.19



Ⅴ（SFC）245万本　1992.12.06



Ⅵ（SFC）255万本　1994.04.02



Ⅶ（PS）328万本　1997.01.31



Ⅷ（PS）360万本　1999.02.11



Ⅸ（PS）初回200万本　2000.07.07

原点回帰 ファイナルファンタジーⅨ

冒険の世界へ旅立つ人へ

……カウントダウン・ドラゴンクエスト……

ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち

夢と希望と感動のRPG、ドラゴンクエストシリーズ最新作! 圧倒的なストーリーに加え、新たなシステムやお楽しみも満載だ!!

PS

●発売元：エニックス　●発売日：2000年8月26日予定
●価格：7800円
●周辺機器：なし

ドラゴンクエストⅦ Ⅶ エデンの戦士たち

『ドラゴンクエストⅦ』エデンの戦士たち徹底紹介

待ちに待った発売まで、いよいよ残すところ1ヶ月を切ったドラクエ最新作『ドラゴンクエストⅦエデンの戦士たち』。間もなく僕らの前にその姿を現すであろう冒険の世界を、あらいざらい予習してしまおう！

冒　険

未知なる『ドラゴンクエストⅦ』の世界で、再び冒険の旅が始まる!

ドラクエの醍醐味……、それは何と言っても冒険だよね。冒険なのだから先が分かっていてはつまらない。しかし、そこにどんな冒険が待ちかまえているのか? それすら知らなければ冒険のしようもない。そこで、わくわくする冒険の数々を内に秘めた『ドラクエⅦ』の予習をしておこう！主人公やその仲間たち、主人公たちが住む世界、出発の前に知っておきたい情報は山ほどある！



●主人公
アルス
←エスタード島　にある小さな漁村に住む、一見どこにでもいそうな普通の少年。ちょっとお人好しで、将来は漁師の父親のあとを継ごうと考えている

冒険の始まりから、ドラクエの新たな世界を旅するために必要な情報を紹介しよう!

『ドラゴンクエストⅦ』の世界

美しいグラフィックにより、より人々の生活の息吹を感じさせる

ハードをプレイステーションに移した『ドラゴンクエストⅦ』。そのグラフィックの向上によって、ドラクエ独特のあの"温かさ"が、一層僕らの胸にしみ込んでくる。手描きならではの温もりが、冒険へ踏み出す僕らに様々な感動を与えてくれるだろう。

フィッシュベル

穏やかな漁師たちの住む小さな村　主人公はここから世界へ旅立つ！

漁師であるボルカノ、そしてその妻マーレとの間に生まれ、すくすくと成長する主人公。彼が住むのがこの漁村だ。小さな村で生活する主人公の前に、これからどんな出会いや事件が待ち受けているのか!?　穏やかな生活とは裏腹に、海の向こうに広がる想像を超えた世界の存在を誰もが予感するだろう。



←のんびりとした浜辺を歩く人たち。建物の淡い影から、陽の光の温かさとゆったりした時の流れを感じることができる

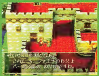


←漁師たちの仕事場である港となれば、人々の様子も活気を帯びてくる。出航する大きな船を見れば世界を知りたくなる

グランエスタード

主人公の冒険は、平和な島グランエスタードでの出会いから始まる!

フィッシュベルのある島。グランエスタード国王の治めるこの島には、グランエスタード城とその城下町があり、主人公は城下町へよく出かける。気心の知れた村の人々とは違う都会的な人々、そして村では知り得ない様々な情報が飛び交っていることだろう。主人公はどんな人物と出会うことになるのだろうか？



←城では国王であるバーンズ王の噂を耳にすることができる。住民たちが国王を尊敬していることがうかがえる



←平和に暮らす城下町の人々。そんな人々との何気ない会話も、もしかすると何かの冒険のきっかけになるかもしれない

禁断の土地

エスタード島の人々から忘れられた謎を秘めた禁断の地……

この平和な島の人々からはすっかり忘れられてしまった秘密の場所。平和なエスタード島の中にあって、古き言い伝えを残す秘密に満ちた土地……。このエスタード島は本当に楽園なのだろうか?　世界は一体どんなものなのだろうか?　そんな謎を解き明かす鍵が、ここに眠っているかもしれない。



←平和な生活からはかけ離れた、不思議な遺跡に足を踏み入れた主人公たち。何やら巨大なスフィンクスのような物が!?



←冒険の先には数々の謎や仕掛けが主人公たちを待ち受けている。この天秤のような仕掛けは一体何なのだろうか……？

※画面はすべて開発中のもので、実際の製品では変更される可能性があります。

冒険は何かを探すことから

探すことから広がる『ドラゴンクエストⅦ』の世界

『ドラゴンクエストⅦ』では、その舞台となる世界は何十倍にも広がり、必要な情報やアイテムなど、そのなかから探し出すことが冒険を進める上で大切になってくる。いろいろな出来事や情報を主人公に与えてくれる住民たち。そしてマップ上にあるあらゆる物に触れることもできる。花を手に取ったり、持ち上げたり、ときには押してみたりと、触れることで何かを得られるだろう。また、新しい機能として視点を変えてマップを見渡せるようにもなった。周りを探せばきっと何か見つかるはずだ。

会話

会話の中には冒険のためのきっかけが詰まっている!!

いろいろな人々の住むドラゴンクエストの世界では、様々な事件の中で主人公たちの力になってくれるのもそこに暮らす人々なのだ。前へ進むためには人々からより多くの情報を得る。何よりもこれが冒険の基本中の基本。落ち着いてあらゆる人の話に耳を貸そう。



←寝ているところをたたき起こされる主人公。何かを調べるならまずは聞き込み



←力を貸してもいいけど、事件の解決にはきっと人々の助言が必要になるだろう

触れる

触れられることの楽しさ、何かを見つけたときの喜び!!

この世界では、村や町やお城などに置いてあるいろいろな物に触れることが可能だ。気になった物があれば直接手に取って確かめる。触れられること、それは主人公がこの世界の住人の1人である証でもある。様々なものを調べたとき、きっと何かが見つかるはず。



←通りすがりの民家。なかに入って棚や机の引き出しを調べてみようかな?

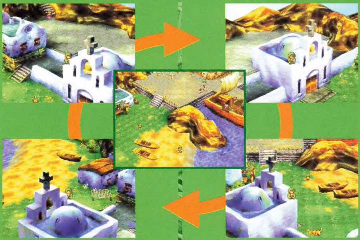


←本棚を調べてみれば、その人の趣味が分かったり重要な資料が見つかるかも!

見渡す

広大な世界を見渡してみれば、きっと探し物も見つかるはず!!

『ドラクエⅦ』では、シリーズ初の3Dマップが取り入れられた。その立体空間はドラクエの世界をさらに広げている。そこで必要になってくるのが、主人公を中心にして離れた位置から360度周りを見渡せるマップシステムだ。この視点を変えられるシステムにより、今いる場所からは死角になっている建物の陰を見ることも、マップを俯瞰して周囲の状況を把握することも可能だ。



発見

周囲を見渡してみることで、それまで気付かなかったいろいろなことを発見できる。広大な『Ⅶ』の世界で何かを発見し旅を続けるためには、このシステムを使いこなせると便利だ。



←不思議な遺跡で、俯瞰して見渡してみる。すると巨大な石像の姿を発見できる



←塀に沿って裏へ回って行けそう……。そう思ったらさっそく視点を変えて確認

冒険へのカギは石版のカケラ……

新たなる冒険への扉、それがマップコレクションシステム!!

穏やかな漁村で生まれた主人公は、未知の世界でどんな冒険が待ちかまえているのかまったく知らない。なぜなら、この世界にはエスタード島しか存在しないからなのだ。そして、その未知の世界、新たな冒険の大地を手に入れる方法が、禁断の地とされているエスタードの遺跡に眠っている。

世界のどこかに存在する「不思議な石版」のかけら……。いくつにも散らばる石版のかけらを集め、そのパズルを解き明かすことで主人公は新しい冒険の大地を手に入れることができる。これが今回の冒険には欠かせない"マップコレクションシステム"なのだ。

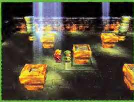
物語の中に登場する魔物の話など架空のものだと信じて平和に暮らすエスタード島の人々……。しかし、島に残された過去の戦いの記憶は、この平和が永遠ではなかったことを物語っている。あたりまえのことへの疑いと、未知なるものへの好奇心が、思いもよらない冒険へ主人公を導いていく。



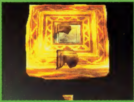
←禁断の地で発見した聖者の像。「不思議な石版」と何か関係があるのだろうか……



←主人公は冒険の先々で、「不思議な石版」を発見。かけらを集めて新たな冒険へ



←奇妙な部屋に整然と並んだ台座が……。石版のかけらのパズルを解き明かそう



←台座の1つに石版のかけらをはめ込んでみる。一体何が起こるのだろうか……



●網元のお嬢様
マリベル

←フィッシュベルの網元、アミットさんのひとり娘。何にでも首を突っ込みたがり、世界は自分を中心に回っていると信じる、典型的なお嬢様



●王子
キーファ

←グランエスタード国王バーンズ王の息子。次期国王のわりにその自覚はなく、「俺も漁師になりたい」などと言っては周りを困らせる。冒険好きで、よくお城を抜け出してはアルスを訪ねる

転職

「ドラクエⅢ」から受け継がれるあの転職システムが、新たな職業も追加されてパワーアップ！『ドラゴンクエストⅦ』に再び登場!!

『ドラゴンクエストⅦ』における、転職のススメ!!



↑武闘家らしき人物から、職業について教示を受ける主人公たち。自分の趣味やパーティのバランスを考えて、まず何かの職業に就けよう

転職システムの最大の魅力。それはいろいろな能力を身につけられることだろう。各職業ごとに覚えられる「特技」もその１つ。果てしない冒険の途中で繰り広げられる、数々のモンスターとの戦い。いかに有利に、そして華麗に勝利をおさめるか。キャラクターたちを職業に就け、レベルアップと転職を繰り返すほどに洗練されたものになるだろう。そうして育て上げたキャラクターは、間違いなくプレイヤー自身の分身たちなのだ。

転職とは……？

職業とは戦う者の誇り、転職とは冒険者の知恵!

この世界には20種の職業があると言われている。職業とは各分野のプロフェッショナルとして己を鍛えるもの。さらに上級職を目指すなら、転職することが不可欠になる。転職をしなくても冒険はできるが、いくつかの職業を極めれば、基本職以外のさらに強力な上級職に就くことができる。新しく加わった「職歴システム」にも注目だ。経験値によるレベルアップだけでなく、職業を通したキャラクターの成長もこの『ドラクエⅦ』の１つの魅力であり、冒険の楽しみでもあるのだ。

ダーマ神殿

この世の職業を司ると言われる幻の神殿……

冒険の始まり……。まだ主人公はダーマ神殿の存在など知らないだろう。しかし、その名を初めて耳にしたとき、少年であることよりも冒険者としての経験が勝っていれば、興味をひかれずにはいられないはずだ。ここへは転職を希望する人々が世界各地から集まってくる。新たな転職することも、1つの冒険と呼べないか？





←転職に対して不安を抱えている人たちには、転職に関するガイドブックも存在するらしい



←職業に就けば、その職業独自の「特技」を覚えられる。転職とは「特技」を増やすことでもある



●父親
ボルカノ

←主人公の父であり、腕のいい漁師でもあるボルカノ。漁で家を空ける間、家のことはいつも妻のマーレに任せている。いつか息子と２人で漁に出たいと思っているが、まだ主人公のことを半人前としか見ていない頑固者

パラメータの変化

職業の性格によって、キャラクターの能力値は変化する!

この『ドラゴンクエストⅦ』の世界では、冒険者の能力を「ちから」「すばやさ」「みのまもり」「かしこさ」「かっこよさ」「最大ＨＰ」「最大ＭＰ」の7つの要素で表している。職業に就くと能力値はその特色に合わせて変化する。例えば呪文戦闘のプロである魔法使いなら「かしこさ」が増え「ちから」が減る。初めは各キャラの能力に合った職業を選べば、あとの転職もしやすくなる。



特技の修得

特技を身につけ、その道のプロフェッショナルを目指そう!

「転職すれば強くなる」というのは、数々の特技を身につけられるためだ。職業に就けばそれぞれの分野での特技が身につき、転職すれば、以前極めた職業の特技と新たな職業の特技とが融合されて、覚える技の種類がさらに増えることに。例えば戦士を極めて様々な剣技を覚え、さらに攻撃呪文を覚える魔法使いを極めれば、呪文の効果のある剣技をマスターできるのだ。



パーティーバランス

様々な職業の仲間たちと自分だけのパーティを作ろう!!

職業や転職をどう活かすか。結局はそれがいちばんの問題だ。戦士ばかりでは道中体力の回復もできず、体力のない魔法使いや僧侶だけでは新たな土地に足を伸ばすのに躊躇してしまう。そこで目的に合ったパーティー作りが大切になる。例えば右も左も分からない初めての土地なら、船乗りの特技「うみどりのめ」を使って近くの洞窟や町を発見する、という具合だ。



『ドラゴンクエストⅦ』の基本職

『ドラゴンクエストⅦ』の基本職を紹介しよう!

語り尽くせぬ奥深い転職システムの中で、基本となる職業は10種類。個性的なその職業には、ドラクエシリーズお馴染みのものもあれば、「笑わせ師」や「船乗り」など、新たなものも加わった。どの職業を選ぶのかは、プレイヤーの感性に任せよう。



←魔法使いに転職すれば、魔物に大きなダメージを与える攻撃呪文を覚えられる



←職業に就き戦闘をこなしていけば、その職業のレベルが1つずつ上がって行く

基本職一覧

●**戦士**　武器攻撃に優れている。様々な剣技などを覚え、攻撃型の仲間になっていく。

●**武闘家**　素手でも十分な攻撃力を備え、体を使った体術など身一つで可能な技を覚える。

●**魔法使い**　攻撃呪文の他、戦いを有利に進めることができる補助呪文が使えるようになる。

●**僧侶**　回復系の呪文を覚える、戦いには欠かすことのできない職業のひとつと言える。

●**踊り子**　様々な効果を備えた踊りを覚え、その動きで敵を翻弄する特技を修得する。

●**盗賊**　すばやい動きや巧みな知恵を生かして、探検に役立ついろいろな特技を覚える。

●**吟遊詩人**　他の仲間の戦いをサポートするための、いろいろな効果のある歌を覚えていく。

●**船乗り**　魔物との戦いはもちろん、広い世界を旅するために必要な特技を覚えていく。

●**羊飼い**　一見あまり戦い向きでない職業。しかし、羊飼いだからこその特別な能力が!?

●**笑わせ師**　戦いの能力は劣るものの、戦闘の緊張感を和ませる特技はこの職業ならでは!

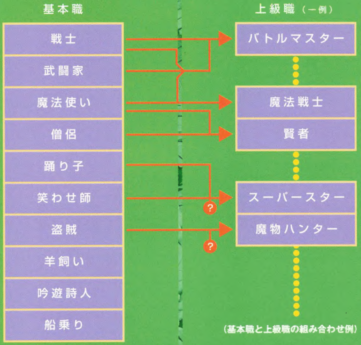
転職ガイド

転職すれば、あこがれの上級職にもっと近付く!!



←上級職の魔物ハンターに就けば、普通の職業よりも簡単に魔物がなついてくる

20種類の職業の中には、基本職の他に、特定の職業を極めた者だけが就くことのできる上級職という職業が存在する。転職を繰り返しながら職業を極めていき、ある特定の職業が極まって条件が満たされると、ダーマ神殿での次の転職の際、転職可能な職業として上級職の名が登場する。上級職は強力でかなり魅力的な職業だ。



（基本職と上級職の組み合わせ例）

職歴システム

過去の職業の「経歴」が経験として活かされる新システム!!

『VII』では新たなシステムも導入。その名も「職歴システム」！ これは現実の社会でもそうであるように、過去に経験した職業がそのキャラクターの経歴として残され、次の職業に活かされるというもの。具体的にどういうことかというと、戦士に転職してある程度の経験を積み、次に踊り子に転職したとする。この場合、戦士であったことの経歴が残り、踊り子として経験を積みながらも、過去の経歴が活かされた特技や呪文を覚えられる。踊り子の修行を積み、職業が板についてくると、戦士の経歴を活かして「つるぎのまい」という素早い動きで敵を何回も攻撃できる技を覚えた、という具合だ。特定の職業を通してしか覚えられない特技や呪文もあるらしい。



←新たな特技や呪文を覚えるために、いろいろな職業に就いてみるのも楽しい



←過去の職業はある程度の経験を積むと職歴として認めてもらえるようだ

モンスター職って何だ？

いろいろなモンスターの気持ちで戦える!

これも初登場の職業「モンスター職」。その名の通り、モンスターの特性を職業として身につけられるというもの。何だか楽しそうなこの職業だが、誰でもすぐになれるというわけではないのだ。冒険の途中で見つけることのできるそれぞれの「モンスターの心」を手に入れることで、初めてそのモンスターを職業とすることができる。モンスター職に就くと、やはり覚えるのはそのモンスターの特技ばかり。姿は人間でも、やってることは魔物と同じ。しかも、ふつうの職業についていては絶対に覚えられない、めずらしい特技も身につく。「スライムの心」を入手しスライムに転職すると、「へんてこ斬り」なる特技を覚えたり……!?



←モンスター職に就くには、「モンスターの心」が必要になる



←スライムに転職したガボが覚えた特技「へんてこ斬り」。一体どんな効果が!?



●怠け者
ホンダラ

←ボルカノの弟で、アルスの叔父にあたる。いい歳して結婚もせずにダラダラ暮らしてる。アルスにろくでもないことを教えようとしたりして、マーレに嫌われている

●お母さん
マーレ

↑アルスの母親。なかなかの肝っ玉母さんだ。うじうじした男は大嫌い。アルスにも男らしく育ってほしいと願っているが、まだまだ頼りなく思えて仕方がない。口うるさいのもそのせい

旅の途中で

世界を明るくしてくれるゆかいな人々

ドラゴンクエストの世界には、明るく前向きに暮らす人たちが大勢いる。そんな人々との出会いによって、この世の中それほど捨てたもんではないと元気付けられたり、はたまた、あまりのマイペースさにあきれて、深刻な問題を抱えた緊張もどこかへ吹き飛んでしまったりする。行く先々で出会うかもしれないゆかいな人たちを、ほんの少しだけウォッチングしてみよう。

オリジナルの歌を主人公に聞かれてしまったメイドさん



↑1人きりだと思い鼻歌を唄っているところをうっかり誰かに聞かれてしまった、そんな経験をしたことがあるだろう。しかし、健気に働く娘の姿は本当にかわいいではないか！

人前でもラブラブのカップル 世界中が君たちを愛してる

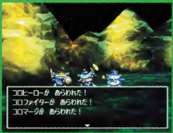


↑他人がこんなに近くにいても、まったくお構いなしに愛を交わし合う2人。世界がどんな恐怖に満ちていたとしても、明日もきっと2人のために陽は昇るに違いない。満腹です

戦闘

フィールドで！ 洞窟で！ そして町の中でも……？ 限りなく繰り広げられるモンスターたちとのバトル!!

主人公はモンスターたちによって鍛え上げられる!!



↑こんなかわいいモンスターだって敵は敵。気を抜けば、情け容赦なく襲いかかってくる。そんな戦いの厳しさをモンスターは教えてくれる

ドラゴンクエストシリーズに欠かすことのできない、様々な姿、そして多彩な能力を合わせ持つモンスターとの戦闘。もっと強くなるため、修行の成果を確かめるため、戦いそのものを楽しむためなど、様々な目的を持ちあらゆる場所でモンスターと遭遇する。数々のモンスターたちとの戦闘、そのひとつひとつの積み重なりが、ドラクエを一層楽しいものにしてくれる。強さを求め戦いを挑む者のため、最新の戦闘システムを紹介しよう。

さらに進化したAIシステム

AIによって、よりドラマチックな戦闘が可能に！

AI戦闘システムとは、6つの作戦コマンドを仲間に指示するだけで、その命令に従い自分の意志で戦ってくれるというシステムだ。同じ作戦コマンドを指示したとしても、仲間によって、あるいは状況によってその戦いぶりは臨機応変に変化し、見る者を楽しませてくれるに違いない。

仲間への作戦コマンドの指示は、フィールド上でも戦闘中でも変更が可能だ。また、作戦コマンドのひとつである、「めいれいさせろ」の指示を出せば、その仲間の行動をすべて自分で指示できる。また、作戦指示は仲間の1人1人に対して行えるので、戦い方のバリエーションは状況に応じて、自分たちに有利に、あるいはお好みでいろいろな形を選ぶことが可能なのだ。戦闘中は仲間の状態やHPやMPの減りなどに注意しながら、作戦を変更してやるといいだろう。

初登場の作戦コマンドもふたつある。そのうちのひとつ「バッチリがんばれ」は、バランスの取れた戦いを、もうひとつの「おれにまかせろ」は、仲間は主人公のサポートに徹するというものだ。



↑AIでの戦闘中、パーティのうち2人のHPが残りわずかに……。こんなときは、すかさず作戦コマンドを変更してあげよう。「いのちだいじに」を指示すれば、回復のために行動する

作戦コマンド一覧

ガンガンいこうぜ
仲間や自分の状況などまったくかえりみず、とにかく強力と思われる攻撃を敵にしかけていく作戦。強力な呪文を覚えていれば、MPの残りなど一切気にせずにどんどん唱える。

バッチリがんばれ
攻守のバランスが取れた戦い方をする作戦。補助呪文を覚えている仲間がいれば、モンスターが呪文を使ってきそうな時、あらかじめその呪文を封じるなどのサポートもする。

いのちだいじに
仲間の命の安全をまず第一に考える作戦。守備力が低い仲間には守備力を上げる呪文を唱えたり、残りのＨＰが少なくなってきた仲間には回復の呪文を唱えてくれたりもする。

じゅもんつかうな
いつになったら抜け出せるのか分からない洞窟の中など、いざというときのためMPを温存しておきたいならこの作戦を使おう。仲間がMPを使わない戦い方に切り替えてくれる。

おれにまかせろ
主人公１人に戦いのすべてを任せサポートに徹する作戦。主に補助呪文を唱え、自分から攻撃呪文を唱えたり直接攻撃もしない。主人公が敵と1対1で戦いたいときなどに使う。

めいれいさせろ
仲間への作戦の指示を一切解除し、行動のすべてを自分で指示するときに使うコマンド。計画的に緻密な戦いがしたい場合は、これを使うといいだろう。

例えばこんな作戦変更

主人公がピンチに！ 作戦変更してまずアイラに全員の回復を任せ、攻撃はメルビンに頑張ってもらい、ガボには状況に合った戦い方を指示。



いのちだいじに



ガンガンいこうぜ



バッチリがんばれ



●国王
バーンズ
←グランエスタード国の国王。民衆からの信頼も厚い名君で、どんな国難にも打ち勝つ強い意志を持っている。だが、息子キーファのことにはいつも頭を悩ませてる

一味違うモンスターたち

鮮明なグラフィック！ モンスターたちの個性が光る!!

敵として登場するモンスターたちにも注目してみよう。グラフィックも新たに登場する様々なモンスターたち。あの鮮やかなビジュアルも増した。『ドラクエⅦ』で見ることのできるその動きは、呪文を唱えるときや独特の攻撃をしかけてくるときなど、それぞれの意味を持ったアクションでプレイヤーを楽しませてくれることだろう。



←砂漠に住む「さそりかまきり」。砂漠を徘徊し、鎌状のツメが武器



←高台に住む「みみとびねずみ」。耳で宙に浮き、鋭い歯で攻撃する

ユニーク

思わず吹き出してしまいそうにコミカルなモンスターもいる。例えばこのキングスライム。必死の攻撃もこんな具合に。



←巨大な体でのしかかってくる。膨らんだ姿を見ると、どうしても笑えて仕方がない

パワフル

何だか敵ながらかっこいいと思ってしまうフライングデビル。そのフォルムから繰り出される攻撃は、強力な攻撃呪文が多い。



←両手に力を込めると、そこから強烈な攻撃呪文メラミが主人公たちに向けて放たれる

不気味

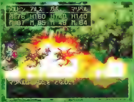
腐りかけ、生ける屍と化したドラゴンコープス。その目玉の飛び出した不気味な姿が、主人公たちの恐怖心をさらにあおる。



←腐りかけた頭蓋をもたげると、いきなりの噛みつき攻撃を繰り出してくる

魔法を使いこなせ！

ド派手な演出が冴え渡る、数々の呪文を駆使しよう!!



マリベルがメラミを唱えると炎が敵を焼き尽くす。迫力のビジュアルも注目だ

活躍する。攻撃のための呪文、攻撃や防御を助ける呪文、回復の呪文など、ドラクエの世界を冒険するには、これらの呪文の効果をきちんと知っておくことが大切だ。強

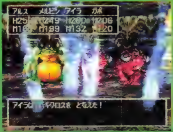
ていく効果は、唱えて気分爽快だ。

聖なる雷の呪文「ライデイン」!!



敵パーティ全体に稲妻を呼び集めるライデインの呪文。天から稲妻が降り注ぎ、その膨大なエネルギーが大地に大爆発を引き起こす

真空が敵を切り裂く「バギクロス」!!



真空状態を作り出し、敵を切り裂く攻撃呪文。いくつもの真空の竜巻が、敵1グループを襲う。まるで鋭く研ぎ澄まされた幾重もの刃のようだ

敵を凍らせ命を奪う呪文「ヒャダルコ」!!



氷の呪文ヒャダルコを唱えると、強烈な冷気が敵パーティ全体にめがけて襲いかかり、どんなモンスターも一瞬にして凍らせてしまう

灼熱の炎の呪文「メラミ」!!



メラミを唱えると、敵1体を灼熱の炎が包み込む。燃えさかり敵を焼き尽くす炎は、さながら地獄の業火のごとく敵の命を奪うだろう

強力な武器がたくさん登場！

いろいろな呪文の効果を兼ね備えた武器で戦う!

に入りの武器で戦うのも1つの方法だが、いろいろな特徴を持った武器を状況によって使い分けることも戦闘の中の大切なポイントだ。また、武器のなかには道具として使

けで特殊な働きをするものもある。



炎のオーラをまとったブーメラン。赤く燃えた刃が敵全体を一文字に切り裂く



斬りつけた相手を、たまに眠らせるお得な剣。ラリホーが使えなくても安心だ



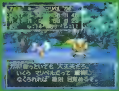
通常魔法使いなどが装備する武器だが、道具として使えば呪文を封じる効果が

戦闘の心得

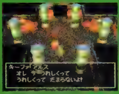
まずは味方を知ることから始めよう!

会話することができるのだ。そのときと

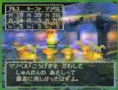
間たちは自分の意見を聞かせてくれたりもする。そうして旅を続け、戦闘を繰り返していけば、きっと仲間の性格も手に取るように分かってくるはずだ。そんな仲間の性格に合わせて作戦の指示を出し



戦闘中眠りに落ちたマリベルに、ガボはこんな感想を……。大雑把な性格が出ている



好奇心旺盛なキーファは、見知らぬ場所へ迷い込んでも、そんな状況がうれしくってたまらない

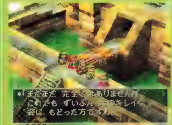


戦闘中にも関わらずマリベルの関心は、敵を倒すことよりももっぱら自分にあるらしい

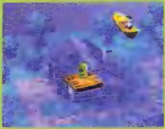
旅の途中で

世界を巡る長い旅の中で、主人公は様々な事件に遭遇する!

突然の悲劇!? 大災害に水没した町!!



いつか訪れるであろう朽ち果てた城郭。話を聞いてみると着々と復旧工事がすすんでいるようだが、この城の王様は負けたことでふさぎ込んでいる様子。誰がこんなことを……



やがて発見する、大災害にみまわれた町。町全体が水中深くに没してしまい、かろうじて難をのがれた町の住民たちも、船や漂着した木片にしがみつき、生きながらえている



リーサ

グランエスタード国のお姫様。幼い頃に母親を亡くし、父である国王にも忙しくてかまってもらえない。そのせいかお兄ちゃんっ子に育ってしまった。花や鳥が大好きなおっとりした性格の女の子

ガボ

人なつっこくて無邪気な野生児。幼い少年ながらも強い生命力を持ち、素早い身のこなしと攻撃で敵を翻弄する。その生い立ちはまったく不明

お楽しみ

冒険だけがすべてじゃない！

戦って冒険するだけが能じゃない!!



お馴染みのメダル王の城も健在。Ⅶでは、他にもお楽しみがたくさん用意されている。一体どんなお楽しみが待っているのだろうか

お楽しみを一挙に紹介!!

知っての通り、ドラゴンクエストシリーズにはお楽しみがいっぱい。もちろんこの『ドラゴンクエストⅦ』にも、新しいものからお馴染みのものまで、冒険の息抜きに目一杯楽しめるお楽しみのシステムが満載だ。そんな中でも、特に注目してほしいのがこのふたつ。「モンスターパーク」と「移民システム」だ。いつものカジノやメダル王も健在。冒険に少し疲れたとき、あるいは本気で、[illegible]

モンスターパーク

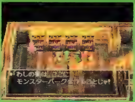
モンスターのサファリパークを作ろう！

[illegible]



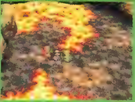
モンスターがなついてくれたら、早速モンスターパークに集めよう。戦闘のあとになついてくれるなんて、ちょっとドキドキして、ほんとのお楽しみって感じだ。戦うだけの戦闘も、きっと、さらに楽しくなることは間違いない

モンスターじいさん



モンスターをなつかせるために、どこかに住むモンスターじいさんを探そう

まもの生息図



これを入手すると、様々な地形が増え、250種類以上集めることが可能に

モンスター宿舎



ここにモンスター登録すれば、同じモンスターをたくさん集めることもできる

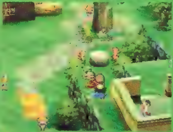
アイラ

外見に似合わず、かなりの剣の達人。大地の民の一族に育ち、踊りの才能においても右に出る者はいない。時折寂しげな彼女の過去とは？



移民システム

いろいろな職業の人たちを集めて、自分の町を作ろう!



こんなバニーだらけの町を作るのだって夢じゃない。移民してきてくれそうな人々に、声をかける努力さえ怠らなければ、町はどんどん発展し、楽しませてくれるはず

モンスターパーク同様、『Ⅶ』ならではの新[illegible]うとしているシム老人に出会ったら、行く先々で人々に移民を勧めよう。集まった人たちによって新しい町はどんどん発展していく。自分の町だから、女の子だけを集めてもいいし、真面目に町づくりを考えるなら、様々な職業の人たちをなるべく多く集めてもいい。集まった人の職業によって、町の様子や性格は変わってくるので、発展していく姿がとても楽しい。

シム老人との出会い



ある場所にある石柱の前にたたずむ老人。この老人の願いを聞く？

移民を集める



自分の店を持ちたがっている商人。シムじじいの町のことを教えてあげたい

新たな生活を望む人たちに移民を勧めてみよう!

騒音に悩む学者



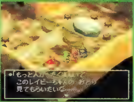
グランエスタードの城下町で出会った学者。静かな場所を探しているらしい

悩めるシスター



立派な教会で出会ったシスター。なんとシスターから相談されてしまった！

さみしい踊り子



さびれた町へ来てしまった踊り子。大勢の人が住む新しい町を教えてみては？

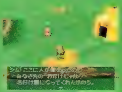
逃亡者？



新しい土地を探す人の中にはこんな人も!? 移民を勧めるべきかどうか……

そして、町は発展する！

[illegible]ば、木々が生い茂る小高い丘もやがては切り崩され、木材も運び込まれて小屋が建て[illegible]と、移民をせっせと集めた町の功労者として、町に好きな名前をつけさせてもらえる。[illegible]交換して町の発展に役立てることもできる。また、移民の集め方次第では特別な町に成長することもあるので、根気よくいろいろな移民を試してみるのもいいだろう。さて[illegible]



シムじじいに「町の名づけ親になってくれ」と頼まれる主人公たち。下手な名前は付けられない



移民の集め方によっては、こんな特別な町も出現するらしい。町全体がそっくり建物の中に……

カジノで運試し

ギャンブル……それはあくなき挑戦 そしてもう1つの冒険!!

「ドラクエ」と言えば、もう定番中の定番となったこのカジノ。本来の冒険そっちのけで、夜を明かした経験のある人も少なくないだろう。今回のVIIでは、お馴染みのスロットとポーカーの他に、新たなゲーム、ラッキーパネルが登場する。神経衰弱のような絵合わせタイプのパネルゲームだ。カジ[illegible]に漏れず、素敵な賞品が用意されている。ここでしか手に入らない貴重なアイテムもあるため、何度となくチャレンジしてほしい。ただ、冒険だけは忘れずに……



身につまされるこの言葉……。だが、賭けなければ欲しいアイテムも手に入らない。よく引き際が肝心だと耳にするがキミは心得ているか

これがカジノで遊べるゲームだ！

ラッキーパネル

NEW

『VII』で登場のこのゲーム。これは、2枚1組になった20枚のパネルを、必ずペアになるようにめくるという絵合わせゲームだ。コインを貯めるのではなく、直後にそろった賞品がすぐもらえるというところが魅力だ。賞品がもらえるのは、制限回数内ですべてのパネルを開けられたときだけ。まさに真のギャンブラーにふさわしい大博打と言え[illegible]

スタートさせるには、まずコインを賭けなくてはいけない。またラッキーパネルにはいくつか種類があり、賭けられるコインの枚数が多いものほど、貴重なアイテムが隠されているかもしれない!?

一発大勝負のニューゲームが登場!



初登場のゲームとあって、慣れるのに少し時間がかかるかもしれないが、ギャンブラーの方々にとって、時間を費やすに値するゲームだ

ポーカー

これはお馴染みのポーカーゲーム。A（エ[illegible]マークの組み合わせでできるカードから、決まった組み合わせの「役」を作る。いたってシンプルなカードゲームなのに、なぜか、思わず熱くハマってしまう……。

カードが配られたら、コインを1～10枚までのいずれかの枚数を賭け、開いた5枚のカードを見て残すものを選ぼう。交換のチャンスは1回のみ。

[illegible]挑戦することもできる。一度勝負に勝った[illegible]

ポーカーは、シンプルだが熱い!!



画面の上のほうには役の倍率が表示されている。コインを5枚賭けてフルハウスを当て、掛け金の10倍のコイン50枚をゲット

スロット

操作はいたって簡単。回転するリールの3つの絵柄をそろえるだけ。勝つために必要[illegible]ルの流れを読む観察力があれば、誰でも簡単に楽しめてしまう。同じ絵柄が横1ラインに3つそろえば大当たり。そろった絵柄によって倍率は変わり、高額配当の絵柄はなかなかそろいにくい。プレイ中にリーチがかかると、バニーのお姉さんが登場してくれるので、大当たりを目前に、盛り上がること間違いなしだ。機種は10枚がけ、50枚がけ、100枚がけの3種類。手持ちのお金とよく相談して台を決めるのもいいだろう。さあ、777の栄光を手に入れよう!

3つのリールを止めるだけ!!



たかがこれだけのゲーム……、と思えども、楽しげな音楽と多彩なリーチアクションが、ギャンブラーたちの心をくすぐってやまない

ちいさなメダル探し

王様は、今日もちいさなメダルを探してる!!

太っ腹な王様、メダル王はちいさなメダルを集めてきてくれる冒険者たちに謁見する毎日。これまでの作品同様に、ドラクエVIIでも、世界を冒険する先々でちいさなメダルを見つけることができる。集めて持っていけば冒険の役に立つアイテムをくれるなんて、もう集めずにはいられない。ちいさなメダルの何がそんなに貴重なのか、主人公には知るよしもないが、きっと趣味はひとそれぞれなのだ。とにかく、行く先々を注意して探してみよう。思わぬところでメダルが見つかることもあるかもしれない。たとえ、人様の家のタンスでも……いや、きっとちいさなメダルぐらいで目くじらを立てる心の狭い人は、この世界にはいませんって。たぶん。



町や洞窟、様々な場所にメダルは隠されている。船の底もよく探すと……！



こんな場所にもちいさなメダルが！ アルスはちいさなメダルを手に入れた！

旅の途中で

[illegible]



町の人に話しかけてみる。一緒にいる2人を仲良しだと思っているらしいことが会話から分かる



町の人が行ったあとでマリベルに話しかけると、彼女の気持ちをほんの少しだけ知ることができた

伝説の英雄 メルビン



かつて魔王がこの世に現れたとき、神と共に戦ったと言われる伝説の英雄。その戦いの結末と彼の行方を知る者はもはや誰もいない。彼が仲間になればきっと心強い旅になる

LET'S PLAY DQ VII

AND GO TO NEXT PAGE

ドラゴンクエスト

『ドラゴンクエストVII』発売に先駆けて、発売済みのドラゴンクエストシリーズを一挙に紹介!!

あのとき僕らに勇気を与えてくれたDQ(ドラゴンクエスト)たち

『ドラゴンクエスト』が生まれて十数年……。初期のRPGでありながら、現在もなお絶大な人気を誇るこの原点を今あらためて紹介しよう。

●メーカー：エニックス ●発売日：FC：86年5月27日発売／SFC：96年12月6日／GB：99年9月23日 ●価格：FC：5500円／SFC：9600円／GB：4900円 ●売り上げ：FC：150万本／SFC版：120万本／GB版：60万本 ●周辺機器：なし

RPGの巨人、「ドラクエ」の大いなる第一歩

ドラゴンクエストという名の伝説……その原点はこの中に

『ドラゴンクエスト』は、RPGの代名詞として誰もが一度は耳にするゲームだ。そしてその歴史の始まりの第一歩は、この作品によって踏み記された。

主人公の勇者は、勇気に満ちあふれる選ばれた戦士。魔王にさらわれた姫を助け世界に平和を取り戻すため、王様の命により冒険の旅に出る……という、ヒロイックファンタジー。と、こう言ってしまえば、おとぎ話の印象しか残らないかもしれない。……ではないと誰もが知るはず。なぜなら主人公はプレイヤー自身だから。徐々に明らかにされていく事実、新たな力を得て成長する喜び、シンプルな中にもズッシリと存在する世界はユーザーの心をつかんで離さない。

ストーリー



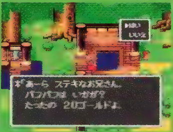
右下に見えるのが竜王の城だ。近くに見えていても、長い道のりになりそう



頼れるのは自分だけというシビアな戦闘。タイマンが「ドラクエI」のバトル

ドラゴンクエスト愛の劇場

勇者のみに与えられる、シ・ア・ワ・セ♥



世界を救う勇者だって、キレイなお姉さんのパフパフ攻撃にはかないません。もしかすると、この世界で最強なのはこのお姉さんかも!?

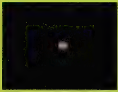
お楽しみの夜、2人の間に一体何が!?



「おたのしみでしたね」って、この宿の主人は一晩中立ち聞きでもしていたんだろうか……? にも関わらず、主人公よりも早起き。タフだ

システムアラカルト

"たいまつ"が抜群の臨場感を演出!



何も使わず闇の中を進む。こんな行為は、腕に自信がなきゃできない



たいまつ使用時。薄明りがいかにもたいまつの明かり、っていう感じだ



レミーラを唱えるとこんなに明るくなる。広く見渡したいなら便利だ



ドラゴンクエストⅡ 悪霊の神々

FC SF GB

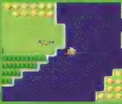
1作目の世界から100年後……、平和だった世界にまたもや立ちこめる不穏な影。待望のドラクエ第2弾がパワーアップして登場!

●メーカー：エニックス●発売日：FC：87年1月26日発売／SFC：93年12月6日／GB：99年9月23日●価格：FC：5500円／SFC：9600円／GB：4900円●売り上げ：FC：240万本／SFC版：120万本／GB版：60万本●周辺機器：なし

伝説の勇者ロトの血を引きし、3人の若き王子たちの物語



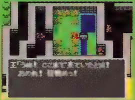
3人で広野を行く。仲間が増えるたびにフィールド移動時の音楽も変化する



新たに増えた移動手段、船。これでドラクエの世界がさらに広がりを見せる



前作では単体でのみ出現したモンスターも、徒党を組んで出てくるように



平和なムーンブルク王国を襲った悲劇。父である国王が無惨にも姫の前で……

そのとき僕らは

ヒット作となった前作に続き、満を持して発売された『ドラゴンクエストⅡ』。当時としては珍しいどころか、そんなことがあるなんて考えもつかなかった「ゲームを発売日に買うための行列」ができた伝説のゲームである。

その内容はというと、前作のアレフガルドの世界をスッポリと包み込んで、ドラゴンクエストの世界はさらに広がった。移動手段として"船"を登場させることで、海の上や川などもフィールドマップの一部として移動することが可能になったり、モンスターやアイテムの種類が増えたりと、ボリュームアップした内容になっている。そして最大の変化は、前作での主人公1人きりの冒険に対し、今作では、主人公を含めた勇者"ロト"の子孫である3人の王子たちを操作できることだ。彼らはそれぞれ打撃や魔法攻撃が得意だったりと大きな特長を持っている。モンスターもパーティで出現するようになったので、3人の特長を活かしながら戦闘がより戦略的になった。

初めファミコンで発売されたが、『ドラクエⅠ』と1つになり『ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ』としてスーパーファミコンとゲームボーイで発売されている。どちらもグラフィックが一新されている。もしまだ未プレイならば、当時と変わらず楽しむことができる『ドラゴンクエスト』をご賞味あれ。

ストーリー

ドラゴンクエスト愛の劇場

ゲームなのに……、この苛立ちはナニ?



どこに向かっても、「今出たところだ」とか「ついさっきまでここにいた」とか言われるばかり……。なぜか妙に焦ってしまうのであった

旅立つ僕らの前に、世界は大きく広がっていた。



「ドラクエⅠ」の勇者が歩いた土地を、彼の勇敢な子孫たちが歩く。勇者の血筋について、なんだか考えさせられてしまうひとコマです

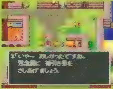
システムアラカルト

ドラクエ初のパーティーシステム!



戦闘をうまく切り抜けるには、打撃が得意、力は弱く呪文は得意などの仲間の特長を覚えよう

福引き券で冒険の合間のお楽しみ



福引きをして当たったのはなんと福引き券!得をしたのか損をしたのかよく分からない……

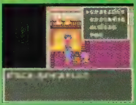


ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…

勇者ロト編、ここに完結！　長い年月に渡って、紡がれ織りなされてきた伝説の勇者たちの物語が、今、終わりを告げようとしている。

●メーカー：エニックス ●発売日：FC：88年2月10日発売／SFC：96年12月6日 ●価格：FC：5900円／SFC：8700円 ●売り上げ：FC：380万本／SFC：140万本 ●周辺機器：なし

その魂は永遠に……、安らかなる願いは僕らの胸に……



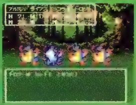
●冒険が始まる町には、仲間を自由に選択できる「ルイーダの酒場」がある



●モンスターを戦わせて、どれが勝ち残るかを賭ける闘技場。これは熱い……



●世界のどこかにある神殿では、仲間の職業を自由に変えることが可能なのだ



●戦闘に欠かせない呪文に新たな攻撃・補助呪文が加わり、戦闘の幅が広がった

ロトシリーズ3部作における、最後の勇者伝説

ドラゴンクエスト「ロト編」の完結編となるこの『ドラゴンクエストⅢ』は勇者ロトの物語をしめくくるにふさわしい、壮大なストーリーにできあがった。主人公が勇者である自分なのはもちろんのことだが、今回は全く自分の好みの4人パーティを組むことができるのが最大の特徴だ。これによって、より「自分が主役の冒険」であることもさることながら、主役級のキャラクターも遊び尽くせる工夫がなされ、戦闘などの冒険の過程がより奥深いものに仕上がった。ハマり度も高くなったことは間違いない。

スーパーファミコン版では、さらに“盗賊”という新しい職業が追加されたほか、小さなメダル探しができたり、主人公や仲間に性格という要素が増えたり、すごろく場という新しい場所も設けられたりして、クリアしたあとでもドラクエの世界をさらに味わい楽しめるようになっている。

また、ストーリーに登場する町も特色豊かになり、日本をイメージしたような町や人間以外の種族が住む里があったりと、旅をすること自体も楽しむことができる。冒険をする楽しさもさることながら、クリアしたあとでも、最強のパーティを作るためなら何度でもチャレンジしてしまいそうな、さらなる好奇心に満ちあふれた世界。それがこの『ドラゴンクエストⅢ』だ。

ストーリー

ドラゴンクエスト愛の劇場

逃げるカンダタをどこまでも追え!



●いつも周りに子分を引き連れて登場の、盗賊団の親分カンダタ。1人でも強いのに、またこの子分たちが強くて倒すの大変なんだよね……

頼まれて、王様になってはみたものの……



●一国の王となった、勇者の仰々しい姿。このままの姿で外に出られないのは残念だが、町の人と会話するだけで十分王様の気分を味わえる

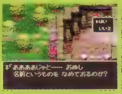
システムアラカルト

職業の組み合わせでこんなパーティーも!?



●例えば、勇者以外は全員遊び人、というパーティ。にぎやかで道中楽しそうだけどねえ……

名前を変えれば、気分も一新!?



●自分の分身である勇者だからちゃんとした名前をつけたい。でもちょっとふざけてもみたいよね

※画面はすべてスーパーファミコン版のものです。



ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち

FC

新たなる勇者たちの物語「天空編」第１弾。運命に導かれたそれぞれの仲間とともに悪に立ち向かう。天空の謎をめぐる新たな物語。

●メーカー：エニックス ●発売日：90年2月11日発売
●価格：8500円 ●売り上げ：310万本 ●周辺機器：なし

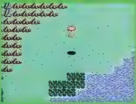
仲間がいるから強くなれる。導かれし者たちここに集結!



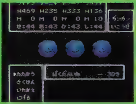
●各章それぞれのストーリーを、それぞれの主人公を通して楽しむことができる



●今回仲間になるのは少なくとも8人のキャラクター。移動には馬車が必要になる



●今回の空を飛ぶ手段は、気球。たくさんの人数が空を飛ぶにはうってつけだ



●AIシステムが導入された今作では、主人公以外の仲間が自分の考えで行動する

そこに何かを求めるなら きっと誰もが主人公に!

この『ドラゴンクエストⅣ』は、新たなシリーズ「天空編」の第１弾とあって、新しい試みがたくさんなされている。まず、ドラクエ初のAIシステムの導入。主人公である勇者以外の仲間たちは、直接何をすべきか命令を下さなくても、6つに分けられた作戦コマンドの1つを選択するだけで最良の方法を選び出し戦ってくれるのだ。戦いを重ねることにAIは成長し、呪文が効かない相手と戦ったことがあれば、次の戦闘からは呪文を使わないで戦うようになったり、呪文を使わないように命令を下せば、力の弱いキャラクターでもMPを無駄にせず、武器で攻撃するようになったりと、徐々に効率のいい戦闘を行うことが出来るようになる。

また、ストーリーはオムニバス形式になっており、各章ごとに主人公と冒険の目的が設定されているのも、本作の新しいところ。主人公たちは、それぞれ「誘拐事件の犯人をつきとめるため」「父の敵を討つため」と、さまざまな理由で冒険の旅に出て、そして強くなっていく。そして最終的に彼らが集い、さらなる冒険が始まるという、スケールの大きな物語になっている。仲間たちの冒険する理由や性格などが明かになることによって、物語は重厚になり、より深くキャラクターに感情移入できるのだ。たくさんの人々のドラマが重なり合い、大きなうねりとなって作られる物語、それが『ドラゴンクエストⅣ』なのである。

ストーリー

ドラゴンクエスト夢の劇場

商売！ トルネコ頑張る！！

商売を成功させるには、まず老人介護から!?



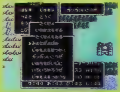
●毎日毎日おじいさんの背中押し。このままだとトルネコのほうが腰を悪くしたり……そんなことはないか。これも夢の実現のため

システムアラカルト

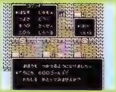
困難な冒険は、傭兵を雇って進め!!

ギャンブラーたちの夜は更けて……

たゆみない戦闘。キミはAI派？ マニュアル派？



●「みんながんばれ」を使うとそのキャラクターの性格が一番よく見える



●仲間になるキャラの特性は様々。主人公の弱点を補えるようなキャラが仲間なら言うことはない



●選ぶ台によって当たり方も違う。一発大当たりを狙うならば、ギャンブラーの勘を研ぎ澄ませ

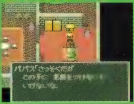


ドラゴンクエストV 天空の花嫁

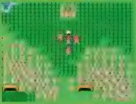
天空シリーズの第2弾。ハードをスーパーファミコンに移し、容量が大幅にアップ。シナリオもグラフィックも格段に進化した。

●メーカー：エニックス ●発売日：92年9月27日発売
●価格：9600円 ●売り上げ：280万本 ●周辺機器：なし

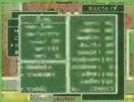
人々の絆が織りなす純白のファンタジー



生まれたばかりの小さな命に喜ぶ父。この先どんなドラマが2人を待つのか?



スーパーファミコンになり、鮮やかでよりキレイな世界を冒険できるように



今回の冒険では、倒したモンスターを仲間にすることも可能になった



船を使ってしか進めない狭い水路では、こんな小さなボートも用意されている

世代を超えたストーリー、新世代型（?）ドラゴンクエスト!!

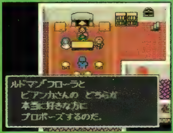
スーパーファミコンでは初めての発表となったこの『ドラゴンクエストV』は、親から子へ、次世代に渡る長い年月をかけたドラマが始まる。

さらに本作に新しく加わった要素として、モンスターを仲間にできることが挙げられる。モンスターはパーティーのメンバーとして一緒に連れて歩くことができ、必要がなければモンスターじいさんという人に預けておくこともできる。また、『ドラクエV』から採用されているAI戦闘が使いやすくなって再登場。従来のAI戦闘と同じく、作戦コマンド通り仲間に命令できることはもちろんのこと、AIを使わずに、すべて自分で指示する戦闘へも切り替えられる。新たなシステムがストーリーへの期待感まで膨らませてくれそうだ。

父親との冒険の旅、青年になった主人公の下さねばならぬ決断など、今までのドラクエでは見ることのなかった新たなストーリーを各イベントを通じて体験することができる。目的の明かされていない、父パパスとの旅。その途中で出会うことになる謎の少女。何もかもが謎に覆い隠されたこの異世界の中で、主人公であるプレイヤーは、きっと何かを見つけるに違いない……。

ストーリー

ドラクエ史上、最も困難な選択!?



おそらくドラクエ史上もっとも難しい選択かも。「どっちにしよう」なんて、現実だったらなあ……。で、僕は第一印象から決めてました

少年は、父親の背中を見て育つもの……



父親の強さはまさに桁違い。小さな主人公も、いつか大切な誰かを守れるようになるだろうか

システムアラカルト

昨日の敵が今日の味方だ!



起き上がってこちらを見つめるモンスター。そんなに可愛いらしい目で見つめられたら……

パワーアップした新AIシステム!!



例えば、効率よく敵にとどめを刺すときは、どちらかというと「めいれいさせろ」のほうが便利



ドラゴンクエストVI 幻の大地

SF

3作に渡る「天空編」のラストは、等身大の主人公が、プレイヤーとともに様々な「発見」を通じて成長を遂げていく物語……。

●メーカー：エニックス ●発売日：95年12月9日発売 ●価格：11400円 ●売り上げ：320万本 ●周辺機器：なし

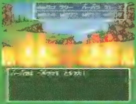
不思議な世界が交錯し、僕らは新たな発見に歓喜した!!



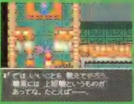
今回の主人公は、両親をなくして妹と二人暮らしのいたって普通の青年のよう



装備できるアイテムには、すべて「かっこよさ」を増減させる効果がある



呪文の効果はもちろん、職業ごとの様々な得意技でも派手な演出が見られる



今回の職業は、その道を極めて複合できるという楽しさがプラスされている

さらなる進化を遂げたドラゴンクエストがここに……

主人公は平凡な青年。この時点で、今までのドラクエとは何かが違うという[illegible]では2作目となった本作は、グラフィックも格段に進化して美しくなり、さらに『ドラゴンクエストⅢ』で大好評を博した転職システムがパワーアップして復活。職業の数が増えたほか、複数の決まった職業を極めなければ就くことのできない上級職というものもできた。また、人間だけでなく、仲間にしたモンスターも転職することができる。寄り道のイベントも楽しさを増した。もはやお馴染みとなった「カジノ」はもちろん、ちいさなメダル探しも健在。スラ[illegible]ベント、「ベストドレッサーコンテスト」などが新しく追加されている。

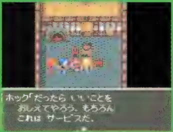
主人公は「幻の大地」と呼ばれる大陸と自分たちの住む大陸を、多くの仲間と冒険していくことによって、平凡な1人の青年から、「勇者」へと成長を遂げていく。そして、自分自身の中に秘められた本当の力に目覚めていくのだ。

ストーリー

[illegible]

ドラゴンクエスト[illegible]

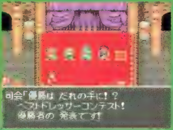
情報屋に危険は付き物。だから変装で身を隠す!



一度変装を見破ったあとの彼は至ってフレンドリー。新しい情報が入るたびに、主人公たちに教えてくれるようになる

[illegible]

目指せ! 戦うベストドレッサー!!



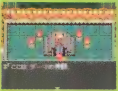
優勝者には、今後のお洒落に役立つ豪華賞品が送られる。さて、今回のコンテスト、ベストドレッサー賞は一体誰の手に……?

[illegible]

システムアラカルト

ダーマ神殿とともに、転職システム復活!!

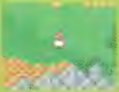
[illegible]



上級職につくための組み合わせが気になるところだが、まずは職業のレベルアップを目指そう

不思議な乗り物たちを使いこなそう!

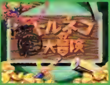
[illegible]



ふわふわとしたベッドで空を飛ぶ。あまり高く飛ぶことはできず、主に平地の移動に使用する

魅力溢れるキャラクターが織りなすドラゴンクエスト・アナザーワールド

過去、ドラゴンクエストに登場したキャラクターたちが、独自の世界でも大活躍!!



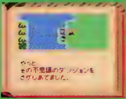
トルネコの大冒険 不思議のダンジョン

SF
- メーカー：チュンソフト
- 発売日：[illegible]
- 価格：9600円
- 周辺機器：なし

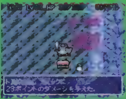
幻の宝を探し求めてトルネコは旅立つ!

プレイするたびに新しい! 1000回遊べるダンジョンRPG!!

不思議のダンジョンという、入るたびにその中身が変わるダンジョンで、武器商人トルネコが繰り広げる、笑いと涙の物語。レベルアップはダンジョンの中でのみ行われ、歩くたびにお腹が減るシステムによって、緊張感ある冒険を楽しむことができる。冒険の目的は、お金を貯めて自分の店を大きくすること。優しくしっかり者の奥さんネネと、可愛い息子のポポロのために、トルネコは今日もダンジョンに挑む!



みんなそろって……。不思議のダンジョンを探し当てたトルネコさんご一家。仲良しです。平和です



ダンジョンの中はモンスターの巣のよう。どこからともなくわき出てきて、トルネコの行く手を塞ぐ

システム・アラカルト

稼いだお金でお店の増改築を繰り返そう!



トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン

PS
- メーカー：エニックス
- 発売日：99年9月15日発売
- 価格：5800円
- 周辺機器：デュアルショック対応

愛する者たちを守るため、冒険は再び始まった!!

さらなる要素を引っさげて、不思議のダンジョンが帰ってきた!

プレイステーションに移り、ますますパワーアップしてトルネコが帰ってきた! グラフィックがより見やすくキレイになったのはもちろん、装備する剣や盾、使用する巻物や杖などのアイテムがグ〜ンと増えて、より冒険が楽しくなっている。また、物語はストーリー形式で進むようになっていて、操作方法に慣れさせるダンジョンやアイテムの使い方に慣れさせるダンジョンなどが用意されているので初めての人も安心だ。



最初のうちはこれくらいしか行動できないが、冒険を続けると町がどんどん発展して行動範囲も広がる



プレイステーションになって、モンスターもダンジョンもかなり細かく表現されるようになった

システム・アラカルト

トルネコを待ちかまえるもう1つの見えない敵!!



ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド

GB
- メーカー：エニックス
- 発売日：98年9月25日発売
- 価格：[illegible]
- 周辺機器：なし

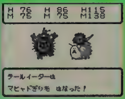
不思議な国に迷い込んだ少年テリーの物語

最強のモンスターマスターを目指せ!!

少年テリーが迷い込んだ不思議な世界。そこにはモンスターを捕まえては戦わせ、強さを競う人々が住んでいた……。テリーも同様に、モンスターを鍛えて大会での優勝を目指していく。さらに、モンスターを捕まえるために入っていくダンジョンは不思議のダンジョンのように入るたびにその形を変えるので、ダンジョン探索も楽しむことができる。対戦も可能で、まさに一石三鳥のゲームなのだ。



モンスターを配合させて、より強いモンスターを作る。モンスターはみな、タマゴから生まれるらしい



入るたびに変わるダンジョンの中では、モンスターを捕まえたり自分のモンスターを育てたりする

システム・アラカルト

まるで競馬のようなモンスター配合の楽しみ

ドラクエ JapanQuarter

ドラゴンクエストに関する思い出は、そう簡単に書き尽くせるものではない。あの大きな世界の詰まった小さなプラスチックの箱が、僕らの周りでどんな影響力を持っていたのか、直接僕らに何を語りかけてくれたのか、そんな取り留めのないあれこれを、思いつくままに紹介していこうと思う。今も変わらないドラクエパワーとは？

news

ドラゴンクエストが「ドラクエ」と呼ばれた日、もう1つの伝説が生まれた!

ゲームを買うために行列ができるなんて知らなかった

今でこそ、人気ゲームの発売日に行列ができるのはそんなに珍しくないことになってしまったが、『ドラゴンクエストⅢ』が発売された当時、ゲームで行列ができるなんてことは誰も思いつかないことだった。さらに『ドラクエⅢ』が発売されたときは、その出来事がニュースにまで取り上げるほどの騒動となった。当時はまだ、ゲームが子供のものだった時代。ニュースに取り上げられ世間が広く知るところとなり、大人たちにもゲーム文化のパワフルさと「ドラゴンクエスト」という名前を知らしめることとなった。ゲームの中で繰り広げられるロトの伝説、天空の伝説の他に、現実の世界でも「ドラクエ」という名の伝説が打ち立てられたのである。そして、この伝説もまた、伝説の勇者たちと同様に、長く語り継がれていくものなのだろう。

目撃証言

[illegible]
『ドラゴンクエストⅢ』の発売当時、僕は中
[illegible]
でした。翌日登校してみると、いじめられ
[illegible]
まって親しそうに話しています。どうやら
[illegible]
エのことです。「お前まだラーの鏡取ってねえのかよぉ!」進み具合を報告し合う彼らに
[illegible]

[illegible]
はい、当時のニュースは覚えてますよ。せ
[illegible]
かお母さん（アレ、たぶん子供に頼まれた
[illegible]
えないんだ!」って怒ってたのが印象に残っ
[illegible]
ていうのもありましたね。あのころはファミコンも買ってもらえなかったし、蚊帳の
[illegible]

memories

喜び、そして悲しみ……。プレイにまつわる忘れ難き思い出たち

復活の呪文、それは汗と涙の結晶

『ドラクエⅡ』まで、ゲームの続きをプレイするためには、復活の呪文という意味不明の文字の羅列、つまりパスワードが必要だった。中断する前には、かならずこれをメモる。ところがその量は並ならないので何度も確認したにもかかわらずパスワードが通らない。これは誰もが経験したはず。なかにはビデオに録画してパスワードを取る人もいたぐらいだ。しかし、さらなる悲劇を生んだのが『Ⅲ』以降のバッテリーバックアップシステムだ。デリケートなソフトは、衝撃を与えると、あっというまにデータが消失。それと同時に失われたアイテムを回想したときのあの音楽が流れ、放心状態になったものだ。そんな仕打ちを受けても、再び最初からプレイしてしまう。それこそがドラクエの魔力なのだろう。

surprise

どこまで続くのか……。いや、決して終わらないドラクエの世界!

ドラクエの魅力、それはおとぎ話のごとき安心感!

僕がドラクエを好きな理由、それはプレイヤーの誰もが主人公たり得ること。しかし、それだけではドラクエを選ぶ理由にはなり得ない。では、何が他のゲームと違うのか？ それは徹底したユーザー本位の姿勢だと思う。子供から大人まで、より多くの人たちを受け入れようとする安定した世界観。倒すべき敵は魔物であって、決して人間ではない。ときとして悪人も登場するが、あくまで善心を肯定し、それを押しつけない物の運びが心地いい。そんな現代のおとぎ話としてドラクエは僕らの心をくすぐり続けるだろう。

スライム JapanQuarter

news

スライムに見る、生物学的？ドラクエモンスター進化論

永遠のモンスターキング、スライムについて語ろう

ドラゴンクエストシリーズを代表するモンスターと言えば、やはりスライム。その人を和ませる笑顔（なのか?）に、思わず触りたくなるようなプヨボディ。出演競争の激しいモンスターの中にあって、全作品に今までずーっとレギュラー出演しているという、最弱でありながら最強とも呼べるモンスターである。最初は小さく弱いモンスターであったが、様々な進化を遂げ「貝殻をかぶっちゃったスライム」や「合体してでかくなるスライム」や「逃げ足が恐ろしく速いスライム」などなど、挙げていけばキリがないほどにその種族を増やしてしまった。つまり、スライムは住む場所に上手く適応し、最もしぶとく生き残る種族であると言えないだろうか？ あの可愛いルックスも、厳しい世界を生き抜いていくために選んだものなのだろう。スライム、恐るべし。

モンスター考察

ドラクエには、今まで実に様々なモンスターたちが出ては消えていった。ドラクエのモンスターというのは、その全てを覚えてはいなくても、「こんなモンスターいたよな
[illegible]

でからみあったりしないんだろうか？ とか、そのマドハンドにいつも呼ばれて登場するうごくせきぞうは、実はマドハンドのパシリなんじゃないだろうか？ とか、そういう想像が働いてしまうほどに魅力にあふ
[illegible]

冒険を始めたばかりの新人勇者も、レベルの高いベテラン勇者も、みんなが一度はお世話になった。青いボディのにくい奴、スライムの魅力に徹底的に迫ってみよう!

memories

自信なく落ち込んだとき、いつもスライムが

感謝! こんな僕でもきっとスライムよりマシだ

強い敵にひどくやられたとき、スライムと遭遇するとなぜか僕らは幸せになれた。まだスライムにも手こずっていた冒険初期の頃の新鮮な気持ちを思い出させてくれるのだ。そんな気持ちにさせてくれたスライムに感謝し、僕らは迷わず「にげる」を選ぶ。

スライム至上主義!!
～ある熱狂的スライムファンは～

勇者だって最後の魔王だって、新作が出るたびに変わってるのに、いつも変わらないのはスライムだけ。実は、ドラクエの最終ボスってスライムなのね。だって、あの可愛い顔を見たら誰も攻撃できなくなっちゃうもの。そうじゃない？ 僕は[illegible]

「ドラゴンクエストⅦ」にかける、僕らの期待

↓

あまりに待ち遠しくて

待ちきれない？ そうだよね、なんといってもあのドラクエの最新作がいよいよ出るんだもの。CMでファンファーレを聞くたび血沸き肉躍ってるドラクエファンとしては、タイムマシンで発売日に――は無理なので、

新作ページへ戻れ!!

それでも待てないと言う人たちの取る道は？

↓

やっぱり旧作プレイでしょ!

うーん、それでも待ちきれないと。それなら今までのドラクエをおさらいして「Ⅶ」を待ち受けるというのはどうだろう？ 今までのドラクエを深く知ることで、今回の新作もよりディープに楽しめるかも……。

いざ! 果てしないドラクエワールドへ!!

幻想とロマンのFFワールド

……オール・アバウト・ファイナルファンタジー……

FINAL FANTASY IX™
ファイナルファンタジーⅨ

ファイナルファンタジーⅨ

PS

7月7日に発売されたシリーズ最新作『FFⅨ』。PSでの3作目となるだけあって最高のクオリティを誇る内容となっている。

- ●発売日：2000年7月7日　●メーカー：スクウェア
- ●価　格：7800円　●売り上げ：初回200万本
- ●亮　上：デュアルショック対応

未プレイの100万人へ RPG本来の楽しさを持つFFⅨ

「昔の『FF』が好きだった」「プレステから入ったんだけど、今度のは雰囲気が変わってて」と、まだ『Ⅸ』を未体験の人たち！ 今度の『FF』は、どちらのユーザーにも楽しめる逸品。その魅力をここで大解説していく。

PSで発売される最後のFF

ファイナルファンタジー（FF）シリーズは現在『FFⅨ』までの9作品が発表されている。このほかにも『Ⅹ(10)』と『Ⅺ(11)』の発売が予定されているが、これらの2タイトルは対応ハードがPS2になることがすでに決定しているため、PSで発売される『FF』は今回が最後の作品だ。システムの練り込み、映像のクオリティと、ハードで表現可能なすべてを注ぎ込んだ、PSタイトルとして最高の、かつ現時点で最高の『FF』に仕上がっていることは疑問の余地がないところだ。

そして今回は、プロデューサーの坂口氏の要望により、基本システムや主要キャラクターを除く、攻略的な情報が雑誌などで一切公開されていない。ソフト発売後も、この攻略情報未公開の方針が続いている。つまり、プレイヤーはゲームの仕掛けやストーリーなどが、予備知識のない“まっさら”な状態で楽しめるということだ。情報を自分の力で求めながら、独力でゲームをクリアする、RPG本来の楽しみを味わえる希有な機会であるとも言えるだろう。



[illegible]会い、ある時は敵対しながら物語の核心へと踏みこんでいく。詳しい物語は、ぜひプレイして確かめてほしい



シリーズの原点に立ち帰るIX

「IX」のグラフィックは、SF色の強い「VII」や「VIII」よりも、ファンタジー色の強い「VI」以前のタイトルに近い雰囲気になっている。キャラクターもリアルな「8頭身」から、多少デフォルメされ「5頭身」ほどになっている。また、物語の重要な要素としてタイトルロゴにもあしらわれている"クリスタル"も復活している。もちろん、ゲームの中核をなすシステム面は、よりパワーアップしている。

キャラクターはVI以前をほうふつとさせる頭身に





別行動中の仲間の様子を「アクティブタイムイベント」で見られる

キャラクターのフキダシを含め、細かい演出も随所に施されている

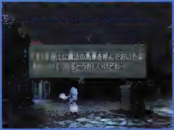




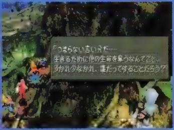
「IX」の登場人物のイメージイラストは、天野喜孝氏が手がけている。このイラストをもとに、ムービーや実際のゲーム中のキャラクターが、デフォルメされて表現されている



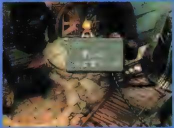
空飛ぶ船"飛空艇"も登場



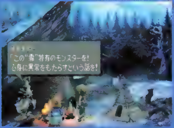
写真で会話中の銀髪の人物は、名前を始めとする一切のプロフィールが謎とされている。"霧"同様、物語上で重要な存在らしいが



"謎の人物"と会話する主人公たち。写真を見る限りは対峙しているように見えるが、彼がどういった立場につくかは秘密だ



物語の重要なキーになると思われる物体"霧"の存在に驚くジタン。カッコでくくられている以上、普通の霧とは違うようだが……。この場所で"霧"が、どういう影響を及ぼしているのか、非常に気になるところ



"霧"が心身に異常をもたらし、特有のモンスターを発生させる？　かなり危険な物体であるこの"霧"だが、どうも大地全体を覆っているらしい。彼らが"霧"の晴れた大地を見る日は来るのだろうか……



とことん遊びこめるシステムの数々

キャラクターの能力を引き出す アビリティ習得システム

アビリティと呼ばれる特殊能力は、能力に対応したアイテムを装備すると使えるようになる。感覚的には、キャラクターの素質がアイテムを装備することによって引き出されるといったほうがいいだろう。

通常、アビリティは装備を外すと使えなくなるが、戦闘などによってアビリティポイント（AP）を一定値貯めれば、装備を外しても引き続き使用可能になる。なお、アビリティにはアクションとサポートの2種類が存在する。

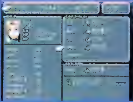


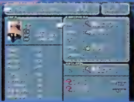
●現在装備中のアイテム
アイテムの装備部位には、[illegible]。各アイテムにはなんらかのアビリティを引き出す能力があり、装備箇所をチェックすると装備しているアイテムに対応したアビリティの状態が下に表示される。

●習得可能なアビリティ
装備に対応するアビリティはここに表示される。戦闘などでAPを獲得し脇に表示されたメーターをいっぱいにすると、そのアビリティは装備を外しても使用可







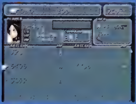


●キャラごとにアビリティは違う
ジタンなら「とんずら」や「ギルも盗む」といった盗賊系、ビビなら「ファイア」や「アスピル」といった魔法を習得可能だ。

アクションアビリティ

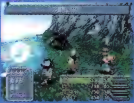
メニューの「つかう」コマンドや、キャラクターの固有コマンド[illegible]によって効果を発揮するアビリティのこと。[illegible]魔法使い[illegible]が使用する魔法[illegible]などがこれにあたる。[illegible]では戦闘中でのみ使えるものが多いようだ。習得すればすぐに使えるようになるが、使用するとキャラクターのMPを消費する。

●「つかう」コマンドで発動



●メニューでアビリティの「つかう」コマンドを選択すると一覧が表示される

●キャラごとに特徴あるアビリティ



●たくさん習得することによって戦闘中に行動可能な選択肢が増えていく

●魔法もアビリティの一種に



●白、黒などの各種魔法はアクションアビリティとして扱われている

サポートアビリティ

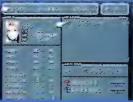
メニュー画面で「そうび」すると即発動するアビリティ。サポートアビリティの装備には「魔石力」というポイントが必要。アビリティには装備に必要な魔石力が設定されていて、キャラクターは、持っている魔石[illegible]させることができる。状況に合わせてサポー[illegible]冒険を有利に進めることが可能だ。

●装備するだけで効果を発揮



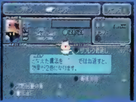
●アクションアビリティと違って、装備しただけでつねに効果を発揮する

●戦闘の補助となるアビリティ



●攻撃力や固有コマンドの効果を上げるなど、間接的に役立つアビリティである

●装備には魔石力が必要



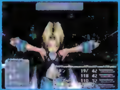
●魔石力が足りない時は、ほかのアビリティの装備を外す必要がある



ジタン・トライバル

女の子に甘いプレイボーイながら、男として守るべきものを守る強い意志を持ち、心で信じたことには周囲の反対を押しきってでも実行する青年。「女の子をかばう」や「とんずら」といった、彼の"軽いノリ"を反映したアビリティを多数覚えるほか、盗賊をやっていたため敵のアイテムを「ぬすむ」ことができる。

●固有コマンド「秘技」

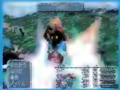


●「みやぶる」は、敵から盗めるアイテムがわかる、アクションアビリティだ

ビビ・オルニティア

異形の姿からか、自分の存在意義に疑問を持ち、生きているという"証"を求める黒魔道士の少年。誰かの役に立つことが、もしかしたら生きる証明になるのではと考えている。黒魔道士なので、当然、戦闘の時は黒魔法を駆使して敵と戦う。スタイナーと同じパーティにいる場合、連携技である魔法剣を使えるようになる。

●固有コマンド「黒魔法」



●敵にダメージを与える魔法。火や冷気、雷などの属性を持っているものが多い



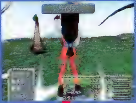
アビリティやパーティの組み合わせで多彩な戦闘が可能に

各種アビリティを組み合わせたり、パーティ編成の利用で戦闘を有利に進めることができるのも「IX」の楽しみのひとつといえる。以下に挙げる3つの例はほんの一部だ。

新しいアイテムを入手して、変わったアビリティを習得できるようになったら、効果的な使い方をいろいろと考えてみるといい。戦闘に新しい楽しみが生まれるはずだ。

例1. ジタンの「ぬすむ」をパワーアップ

ジタンの「ぬすむ」コマンドはサポートアビリティの装備によって、アイテムのほかにギルを盗んだり、盗むと同時にダメージを与えることができるようになる。複数のアビリティを装備すれば、同時に複数の効果も期待できる。「目利きの手触り」「ぶんどる」「ギルもぬすむ」を同時に装備すれば、レアアイテムと同時にギルを盗み、さらに敵にダメージを与えられる。



「ぬすむ」に関係する3つのアビリティを装備して敵にコマンドを実行する



敵のアイテムを盗むと同時にアビリティが持つ効果が発揮される



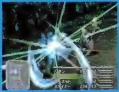
「目利きの手触り」を装備すれば、敵のレアアイテムを盗める確率が上がる

アデルバード・スタイナー



アレクサンドリア王国の騎士で、自分の選んだ道、ガーネット姫を守ることに命をかける人物。実直だがいささか融通の利かない性格だ。黒魔道士のビビと協力して魔法剣が使えるほか、彼個人でも様々な「剣技」を使って戦う。

●固有コマンド「剣技」



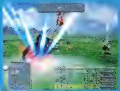
「サガク剣」は最大HPから現在のHPを引いた数字の分だけダメージを与える

フライヤ・クレセント



失われた何かを求め、故郷をあとに旅を続ける女性。竜騎士である彼女は脚力を利用して空中高くジャンプし、上空からヤリを使って攻撃できる。また、内容は不明だが「竜技」というコマンドも使用可能だ。

●固有コマンド「ジャンプ」



敵の届かない高さまでジャンプしてから、落下の勢いを加えて攻撃する

例2. 「リフレク倍返し」のアビリティを活用

黒魔道士のビビは「リフレク倍返し」のサポートアビリティを覚えることができる。このアビリティは、魔法をはね返すバリアを張る「リフレク」の魔法を強化する。リフレクをかけられたビビが攻撃魔法をはね返すと、相手に倍のダメージを与えられるわけだ。しかし、このアビリティを活用するためには、白魔法に分類されるリフレクを誰かにかけてもらう必要がある。また、敵があまり魔法を使ってこない場合は、ビビが自分に対して攻撃魔法を使えば、はね返した魔法は敵へ効果を及ぼす。本来は防御用の魔法であるリフレクが、サポートアビリティによって、通常よりも高いダメージを与えられるものになる。コマンドをうまく使うことによって、防御魔法でも敵を攻撃する手段としての利用が可能な例だ。



まずは、白魔法を使えるエーコがビビに対してリフレクの魔法をかける



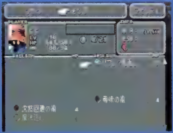
リフレクのかかったキャラが魔法をかけられると、効果をはね返すことが可能



リフレクのかかった本人が自分に魔法を使えば、効果は敵にはね返るので…



ビビが自分に攻撃魔法を使えば、敵に倍の効果のある魔法攻撃が行える



「リフレク倍返し」のアビリティを活用するためには、ビビひとりでは意味がない。白魔法使いの援護が必要不可欠だ

例3. スタイナーとビビで魔法剣を使おう

スタイナーとビビが同じパーティにいる場合、スタイナーのコマンドに「魔法剣」が追加される。このコマンドを使うと、ビビがスタイナーの剣に魔法をかけ、魔法の効果が残る剣でスタイナーが敵を攻撃する。威力が高まるうえに、かけた魔法の属性が追加されるので、特定の属性に弱い敵に対してより有効な攻撃となる。



魔法剣のコマンドを選択すると、ビビがかける魔法の種類が表示される



MPを消費するかわりにかけた魔法の属性が追加された剣で攻撃できる



スタイナーと打ち合わせをするビビ。このあとから戦闘で魔法剣が使用可能に

サラマンダー・コーラル



自由と孤独を愛し、目的を達成するため[illegible]ちょうどジタンの正反対にあたる性格の人物。格闘家のような「奥義」が使用できる。また、戦闘中のコマンドには「なげる」の項目があり、持っているアイテムを投げて攻撃ができるようだ。

●固有コマンド「奥義」



「チャクラ」は使った本人のHPとMPを同時に回復できるアビリティだ

歴代のシステムを継承する魔法の系統と種類

「IX」に登場する魔法は、回復・防御系の「白魔法」と、攻撃系の「黒魔法」、敵の特技を覚えて使用する「青魔法」に分類されている。白、黒魔法の各種魔法は、それぞれ対応するアイテムを装備すればアビリティとして使用・習得することが可能だ。ただし、黒魔法はビビ、白魔法はガーネットとエーコ、青魔法はクイナ、というように覚えられるキャラクターは固定されている。



魔法は種類によって、使えるキャラクターが限られている。青魔法以外の魔法はアクションアビリティと同じ方法で習得する

白魔法　HPや状態異常の回復が目的

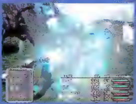
白魔法は、敵からの攻撃で減ったHPを回復させたり、戦闘不能などの状態異常になった仲間を正常に戻す効果のあるものが多い。また、敵のステータスを調べる「ライブラ」や、魔法を跳ね返すバリアを張る「リフレク」など味方を守る効果がある魔法も白魔法の一種だ。主要キャラクターのなかではガーネットとエーコが使える。



魔法の効果上、白魔法には味方にかけるものが多いのが特徴だ

黒魔法　炎や冷気で敵を攻撃する

白魔法の逆で、敵にダメージを与えたり敵を状態異常にして攻撃しやすくする効果を持つのが黒魔法だ。黒魔法には炎や冷気、雷といった様々な属性を持つものが多いので、敵の弱点となるような属性の魔法を使えばより大きなダメージを与えることが可能だ。メインキャラクターのなかでは黒魔道士のビビしか使うことができない。



敵にかけて、ダメージを始めとする悪影響を与えるのが黒魔法の特徴

ガーネット・テイル・アレクサンドロス17世



何不自由ない環境で育てられたアレクサンドリア王国の姫。城を飛び出し、自分らしく生きることとはなにかを探して冒険する。白魔法を使うことが可能で、ゲームでは傷ついた味方を回復させる重要な役割を担っている。姫という生い立ちから考えても、敵と向かい合って戦うのはあまり得意ではなさそうだ。

●固有コマンド「白魔法」



ケアルラはHPを回復する魔法。回復系はボス戦では必須だ

青魔法　コピーして使う敵の特殊攻撃

敵モンスターは、魔法攻撃のほかにも様々な特殊攻撃を使用してくる。青魔法は、これら特殊攻撃をコピーして使うものだ。もちろん、ほかの魔法と同じようにMPを消費する。敵の特殊攻撃だけあって効果にクセがあり、使い勝手もまちまちだが、ピンチ時に有効な「パンプキンヘッド」など、強力な魔法も数多く使えるようになる。青魔法の使い手は、メインキャラクターのクイナだけ。習得方法も白、黒魔法とは違い、クイナの固有コマンド「たべる」で敵を食べることに成功する必要がある。敵を食べることに成功しても必ず新しい青魔法を覚えるとは限らないので、すべての青魔法を習得するには、その他の魔法を習得する以上に苦労するだろう。



青魔法は、クイナが固有コマンドで敵を食べると習得できることがある



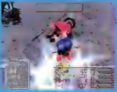
習得した青魔法は、使いようによってはほかの魔法よりも強力だ

エーコ・キャルオル



周りにいた人々をすべて失って以来、孤独感と戦いながら生きてきた少女。陽気な性格とはうらはらに、自分を支えてくれる人物を求めている。ガーネットよりも強力な白魔法を使うことができるが、やはり戦闘には向かない雰囲気だ。額に生えた角は、以前の『FF』に登場していたあるジョブを思い出させるが……

固有コマンド「白魔法」



「アレイズ」は戦闘不能になった味方をHP最大の状態で復活させる

クイナ・クゥエン



食べることが大好きなキャラクター。食べることは生きる喜びであり、行動はすべて新たな食の道の探求につながっている。もし食べることに喜びを感じられなくなったら彼はどうするのか……？　固有コマンド「たべる」はHPが少なくなって弱った敵を食べて、敵の特殊能力を習得できる。習得能力は「青魔法」として使用可能だ。

●固有コマンド「たべる」



敵を弱らせないと食べられない。「たべる」が成功すると相手は消滅する

召喚魔法　術者や習得方法は不明。しかし―

右のページには「IX」で存在が発表された召喚獣・バハムート、オーディーン、アトモスを掲載している。ここでは詳しく書けないが、召喚獣と召喚士をにおわせる右の写真を見ても分かる通り、召喚魔法が何らかの形で登場することは間違いのないところ。召喚魔法の詳細や、使用できるキャラクターはプレイしてのお楽しみだ。



召喚獣の力で封印された場所にて。彼らは封印を解くことができるのだろうか



召喚獣の魔力を感じるガーネット。彼女と召喚獣の間にはなにか関係が？

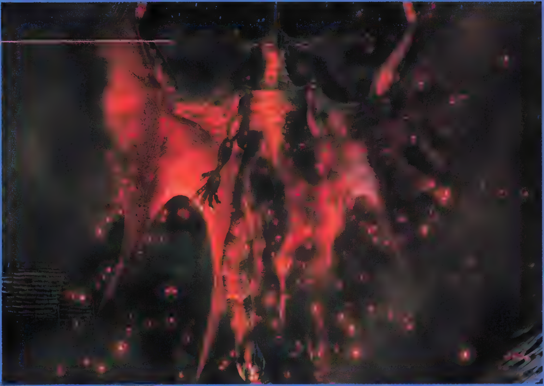


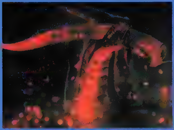
召喚士について語るモーグリ。彼らがいるのは廃墟のような場所だが……

すべてを焼き尽くす、伝説のドラゴン

バハムート

飛竜のような姿をした召喚獣で竜族の王。灼熱の炎で敵を焼き尽くす「メガフレア」は歴代の『FF』シリーズでも、つねにトップクラスの威力を誇る。『VII』では「〜改」「〜零式」などのバリエーションが存在した。全身に炎をまとうこの写真はメガフレアを放つ直前か？　また、背景に建物のようなものが見えているのも気になるところだろう。味方として召喚することができればこれほど心強い存在はないだろうが、もし敵として目の前に立ちはだかったときは、それなりの覚悟をして挑まなければならないだろう。



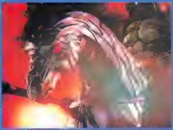




一撃必殺の騎士、今度は槍で突撃か？

オーディン

オーディンとは北欧神話に登場する神の名前だが、『FF』シリーズでは愛馬に乗って戦う召喚獣として登場する。過去の『FF』では、敵を即死させる「斬鉄剣」を使用した。ただし、この写真ではヤリを構えて大木のようなものに向かって突撃しているようだ。彼が突撃する先には一体なにがあるのだろうか？　雰囲気からして空中から現れたようにも見えるのだが……



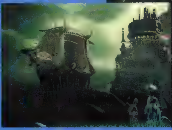


あらゆる物体を吸い込むナゾの「口」

アトモス

『V』であらゆるものを吸いこむモンスターとして登場していたが、今回は召喚獣になったようだ。この写真では近くの城を圧倒する巨大な口で、まわりの建物や兵士を吸いこみ建物を破壊している。出現した近くに城があるのが気がかりだ。はたしてこの召喚獣はなにを目的として呼び出されたのか？





各所には多数のミニゲームが。極めると何かイイコトあるかも

今作は、物語の随所にこれまで以上の様々な仕掛けやミニゲームが用意されている。これらの仕掛けやゲームはクリアせずに話を進めることも可能だが、うまくいくとレアなアイテムやギルが手に入ることがある。なかには本編を忘れて熱中してしまうミニゲームもあるほどだ。

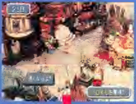
フキダシマークをチェック！



宝箱など、調べられる場所に近づくと「！」や「？」のフキダシマークがでる

なわとびに挑戦！

ふたりの子供がまわすナワに合わせてジャンプし、失敗せずに連続で跳び続けるゲーム。飛んだ回数によってもらえるものが変化するほか、たくさん飛ぶと街のなかで噂[illegible]無制限に続けられるが、連続で跳んでいるとナワの回転するパターンが変化して、難易度がどんどんアップしていく。



ナワの動きを合わせてジャンプ。回数に応じてもらえる景品が変わる



跳び続ければ当然難易度が上がっていく。果たして何回跳べるだろうか？



たくさん跳ぶことができれば、モーグリたちのあいだで噂になっていく

スタイナーの部下探し

カーネット姫を探すスタイナーが、部下を探して命令を与えていくイベント。彼らは城のあちこちで油を売っているので、見つけ出すのはちょっと骨の折れる作業のようだ。全員探し出し、このイベントを無事済ませるとあとでなにかいいことがあるかもしれない。もちろん、部下に構わず自分だけで姫を探すのもいいだろう。



仕事をさぼる部下を見つけては、姫を探すよう命令するスタイナー！

クイナのカエル捕り

とある沼にやってきたクイナが好物のカエルを捕まえるイベント。カエルはもちろん動いているので、しっかり追いかけないと逃げられてしまう。カエルを捕まえた数はカウントされているので、何匹か捕まえると何かあるだろう。カエルは捕まえるとオスかメスかがわかる。捕まえてすぐに食べてしまうのは考えものかもしれない。



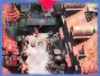
水のたまっている場所には入れないので、地面に来たところを捕まえる

カバオとビビのかけっこ

運動不足のカバオとかけっこで競争する。○ボタンと□ボタンを交互に連打してゴー[illegible]



スタートの合図と同時に○と□のボタンを交互に連打すると走り出す。もちろん速く連打すればそれだけ速く走れる



隣を走るカバオよりも先にゴールへ着けばビビの勝ち。何度か勝つと彼の母親から何かがもらえるかも!?

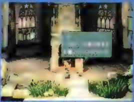


カバオに話しかけるとレベルがわかる。かけっこをすると足が速くなるようだ

モーグリたちの手紙を配達する「モグネット」

世界各地に住んでいるモーグリたちは、お互いに手紙のやり取りをしてコミュニケーションをとっている。冒険のかたわら彼らの手紙を受け取って配達するのが「モグネット」だ。モーグリに手紙を届けると、配達先のモーグリと一緒にその手紙を読むことができる。物語の本筋とはあまり関係なく生きている彼らの生活を、手紙を通して垣間見ることができるのだ。キャラクターがおこした行動が、モーグリの手紙にも影響を与えるかもしれない。

また、モグネットのシステムを教えてもらう前に、スティルツキンという名のモーグリが旅立つところに出くわす。彼は立ち去る前に「手紙を出すよ」と言うが、旅先で彼の手紙を読んだり、彼に手紙を渡すこともあるのだろうか？



モグネットでは手紙を預かったり、持っている手紙を渡すことができる

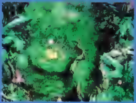


手紙を届けるとモーグリと一緒に読むことに。届けた手紙は何度も読み返せる

チョコボももちろん登場

『Ⅱ』で初登場し、シリーズを代表する動物キャラとして認識されているチョコボ。もちろん『Ⅸ』にも登場だ。イラストを見る限り、相変わらず飛ぶよりも走ることが得意なようだ。下の写真にはチョコボの森のような場所が写っているが、好物のギサールの野菜を使うと呼び出すことができるのだろうか？　チョコボに乗って旅をすることも、きっとあるだろう。





チョコボがいる森のような場所。モーグリといっしょにいるようだが？

オークション

出品された品物の落札を、ほかの参加者と競り合うゲーム。品物は連続で出品されるので、欲しい品物を安く競り落とすには、参加者に別の品物を高く買わせるようにするなどの駆け引きが重要になる。品物は、装備品から使い方のわからない物までいろいろあるようだ。ヤフーオークションにハ[illegible]

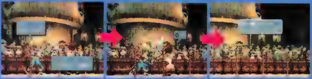




出品された物に参加者の中で一番高い値段を付けた者が購入できる。所持金を超えた値段をつけることはもちろんできないので、欲しい品物以外はほかの参加者に譲ることも時には必要になるだろう

ジタンとブランクの殺陣

ジタンと、仲間のブランクが観衆の前で殺陣を見せるイベント。ブランクの指示通りにボタンを押し、攻防のアクションを見せていく。間違ったボタンを押すとしりもちをついて観客からブーイングされてしまう。殺陣がひと通り終わった時にたくさんの観客を満足させられると、より多くのおひねりが飛んでくる。観客を満足させるためには、ブランクの指示を正確かつ素早く実行するといい。



ブランクの言う通りにボタンを押して、立ち位置を変えながら、攻撃と回避を繰り返す

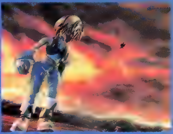
FFの達人3人による「IX」レビュー

SFCの『FF』が好きだった人に特にオススメ。完成度は文句なし！

よく考えると、本気で『FF』をプレイするのは『VI』以来なので6年ぶりくらいになります。『VII』も『VIII』もほとんどやってないのに達人ってのはどうかと思われるかもしれませんが、その辺はご勘弁を。ただ、『IX』をプレイしていて、前の2作に興味を引かれなかった理由がなんとなくわかった気がします。やはり、自分の好きだった『FF』はSFCの『VI』だったんだなーと…。かなり独断な感じですが、それくらい今回は『VI』以前の作品を思い出させてくれます。それはもちろん世界観や物語ももちろんあるのですが、ストーリーやムービーといった「見る」部分と、戦闘や成長システムといった「やる」部分のバランスが一番取れていたのはSFCの頃だったんじゃないかと、自分が考えているせいかもしれません。

またゲームの完成度は歴代の『FF』シリーズのなかでも間違いなくトップクラスでしょう。8人のメインキャラが小気味よく動くことによって作り出される物語と、その流れをジャマすることなく存在している豊富なおまけ要素、さらにカスタマイズでプレイヤーに選択の幅を持たせたアビリティの習得システムなど、まさにプレイステーション最後の『FF』にふさわしいスキのない作りです。

なお、記事の冒頭でも触れましたが『IX』はメーカー（坂口氏）の意向によりマスコミを通して攻略情報が露出されないため、ゲームを自力で解く楽しみが得られるチャンスだとも言えます。敵に勝てなかったらザコを倒してレベルを上げ、行き先がわからなくなったら話を聞いたりマップを見たりするのはRPGの基本ですから、その基本を思う存分楽しんでください。プレイスタイルから原点回帰するっていうのは、結構楽しいものですよ。



[illegible]
プロフィール
murmur'sGROUP所属のゲームライター。『FF』はIからVIまでクリア（Vは途中まで）、VIIとVIIIは体験版のみ。一番好きなタイトルはVI。IXの前は『JET SET RADIO』で遊んでました。

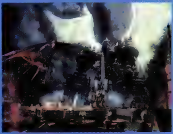
その完成度の高さが正当に評価されるには、数年が必要だろう

洗練されている。つまり無駄が少ない。シリーズ7作目以降、数年かけて蓄積されたノウハウは圧倒的だ。

ムービーは増えている。なのに邪魔に感じない。適確なタイミングで、適確な情報を伝えるために挿入されるからだ。賑やかな街の空気が示され、その上空を劇場艇が通るときの驚きが描写される。RPGの基本フォーマット「画面＋ウインドウ内のセリフ」で表現するよりも、はるかに短時間で、膨大な情報が伝わってくる。前作あるいは前々作が、カッコイイ場面（＝見せ場）にムービーを多用していたのと比べると、その違いは明確だ。「おおっ！」と叫ばせ、強く印象に残すことより、違和感なく挿入することを『ファイナルファンタジーIX』は選んだ。むろんそのほうが、よりハイレベルである。

それはアタリマエのテクニックだ、と映画ファンは言うかもしれない。ならば問う。映画は、ゲームの面白さをどこまで吸収したのですか、と。ゲームと映画は融合していく。双方の保守的なファンが、どれほど否定の声をあげようと、それは未来における必然だ。ゲームは映画の技法を、映画はゲームの魅力を取り入れていく。同じ山頂に向かって、別々の道を登っているのだ。どちらが先に頂上を制すのか。たぶんゲームだろう。根拠は明白だ。ゲーム陣営には『ファイナルファンタジー』があるからだ。

映像だけじゃない。物語の描写法も先進的だ。冒頭から、操作できるキャラが次々に入れ替わる。ATEで他キャラを眺められる。視点の位置はクルクルと（しかも立体的に）変化するのだ。これは「過去を体験できる」（FF VII）と同種の「認識のどんでん返し」発生装置として機能している。それがどれほど凄いことなのか、ちゃんと説明したいが、残念ながらスペースがない。



野安ゆきお
プロフィール
1968年生まれ。ゲームライター。10年にわたり、ゲーム雑誌と単行本制作に追われる日々を送り続けている。興味のある人はホームページへどうぞ。plaza18.mbn.or.jp/~noyasu/

「IX」は国籍も文化も超えた最高のファンタジーだ

10点満点で考えれば、迷わずに10点をつける。なにせ、『IX』ほど美しくて、面白くて、楽しくて、豊かなRPGは今まで見たことがなかったからである。目新しい要素はあまりない。ざっくり言えば、『FF』ファンが期待していたシリーズの集大成に過ぎない。だが、僕にとってはそれこそが素晴らしい。過去の『FF』の良いとこ取りに成功しているし、この立派なシリーズの中の一つの失敗である前作のくだらなさ（僕的に4点）を完全に忘れさせる。

細かくて深いゲームシステムの使いやすさにもビックリ。セーブ・ロード時間をほとんど感じさせないことも、プレイ全体の気持ちよさにつながっている。ストーリー展開の面白さとスピードも見事だと言ってもいいだろう。日本のユーザーだけではなく、全世界のユーザーに愛される作品となるとしか思えない。ストーリー、キャラデザイン、背景、BGMなど、どの国のユーザーからみても、魅力的だろう。まさに国籍や文化などを超えるような、テレビゲームでしか体験出来ない大冒険。魔法的な作品。だからここで、『IX』を制作したスタッフの皆さんに感謝したい。この作品の中で、彼等の苦労や嬉しさや情熱を感じるから。汗や涙のにおいがするから。そして、スクウェアにとって重要な、沢山売れなければならない商品であっても、大きなビジネスであっても、過去のようなゲームソフトの味がするから。本当に楽しくて、子供から大人まで、ライトユーザーからコアユーザーまで遊んでもらいたいという純粋な気持ちが溢れているから。おめでとう。そしてありがとう。スクウェアのRPG作りの経験やスクウェアらしい表現力やスクウェアが持っている最強CG技術などがこの作品でやっと完璧な形に近付いてきた。

僕は、静岡大学の赤尾晃一氏が今年4月21日号の『アサヒグラフ』で書いた「ゲームは映画よりも一歩進んだ表現形式だ」ということを、『IX』でまたつくづく感じた。芸術的にも技術的にも、創造的にも、テレビゲームの庭にもう1つの美しい花が咲いた（ゲーム映像の芸術という意味で、今年は『ベイグラントストーリー』という歴史的作品もあった）。スクウェアが贈る最も美しい花かもしれない。そして永遠に枯れない花だ。

サンマルタン・アルノ
プロフィール
南仏生まれの在日ジャーナリスト。24才。フランス、香港、日本のゲーム誌で活躍中。現在、博士論文を執筆中。内容は「日本のテレビゲームの社会学」。

ファイナルファンタジーシリーズの歴史をひも解く!!

ファイナルファンタジーⅨに至るまでの軌跡

●ファミコン
ファイナルファンタジー〔1987.12.18(Fri)〕
ファイナルファンタジーⅡ〔1988.12.17(Sat)〕
ファイナルファンタジーⅢ〔1990.4.27(Fri)〕
●スーパーファミコン
ファイナルファンタジーⅣ〔1991.7.19(Fri)〕
ファイナルファンタジーⅤ〔1992.12.6(Sun)〕
ファイナルファンタジーⅥ〔1994.4.2(Sat)〕
●プレイステーション
ファイナルファンタジーⅦ〔1997.1.31(Fri)〕
ファイナルファンタジーⅧ〔1999.2.11(Thu)〕

『ファイナルファンタジー』。通称『FF』と称されるこのビッグシリーズは、日本の誇る2大RPGの一角だ。最新作『Ⅸ』が発売され、ゲームソフトとしては前人未到である2ケタ台という直系シリーズの発売まで、あと1作と迫った。『FF』シリーズと言えば、注目すべきはゲームシステムの変遷。ここでは、過去8作品のシステム面を中心に、その歴史をひも解いていく。

第1期ファミコン時代

ファイナルファンタジーの歴史を探る!!

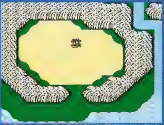
FC

●メーカー：スクウェア
●発売日：1987年12月18日
●価格：5900円
●売上：52万本●周辺機器：なし

ファイナルファンタジー



当時としては斬新な飛空艇での移動シーン



↑[illegible]で移動可能な飛空艇。ここから『FF』の特徴のひとつでもある、「乗り物」の歴史が始まった

心に残る名シーン

職業選択システムなどすべてはここが原点だ！

check.1 クリスタルにまつわるストーリーの起源

『FF』＝「クリスタル」というほど、クリスタルとストーリーの関係は深い。そのクリスタルはこの初代作品からすでに登場していた。処女作に登場するのは、自然を司る「土・火・水・風」という4つのクリスタルだ。この後も、形は違えど様々なクリスタルがシリーズ中に登場してくる。

4つのクリスタルをめぐる壮大な物語

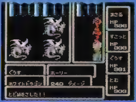


↑輝きを失ったクリスタルを復活させるために旅立つ4人の勇者が主人公

check.2 一定レベルでクラスチェンジする!!

以降の作品に、多大なる影響を与えていった発想の原点が凝縮された『FF』。それはシステム面でも多く見うけられ、この「クラスチェンジ」もその1つだ。当時のFCソフトとしては斬新で、特定のレベルに達すると姿が変化し、使用できる武器や魔法が多くなるというものだった。

チェンジ後は強力な魔法も可能

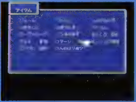


↑最高レベルのホーリー。クラスチェンジ後でないと使えない究極魔法だ

check.3 アイテムの使用頻度が高い

「ねむる」「どく」といった基本的なステータス変化に加え、「せきか（石化)」も存在した。魔法でも回復可能だが、後述する魔法回数の制限もあり、治療アイテムの使用頻度のほうが遥かに多かった。1種類で最高99個まで持てる理由はこれで、後半でもアイテムは必需品だった。

回復はアイテムをメインに



↑回数制限がある魔法は使わず、回復はアイテム中心でするのがポイント

ファイナルファンタジー ゲームシステムの変遷

選択していく自由度の高いシステム

シリーズの特徴の一つに自由度の高さがあげられる。これはシリーズ通じて言えることだが、その流れは初代作品のころからあり、定番のジョブやアビリティシステムなど、多くのものが選択できることで、プレイヤーに自由さを提供してきた。さすがに多くはないが、この初代『FF』でも魔法と職業においてこの自由度が楽しめた。

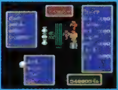
ゲームスタート前に職業を選択 自分なりのパーティ編成が組める

スタートするとまずキャラ選択。武器攻撃メインの戦士、すばやさが売りのシーフ、肉弾戦が得意のモンク、回復系の白魔術士、攻撃魔法が得意な黒魔術士、そして、白・黒両方の魔法を使える赤魔術士から職業を選択し、パーティ編成を自分で決めることができた。



魔法レベルの概念 所持魔法と使用回数の制限

魔法に関しては結構特殊で、前述した通り、魔法ごとに習得できるレベルが決まっていて、レベルごとに回数制限があった。習得はレベルではなく、町にある白・黒魔法屋で購入するというもの。当然使用回数が「0」の高レベルの魔法は購入しても使えない。回数はレベルによって決まっていて、レベルアップするごとに回数が増えていく。習得できるのは各レベルごとに3つまでだが、白・黒魔法ともにレベルごとに4種類ずつあり、好きなものを選択することができた。しかし、回数の上限の上がりが遅く、アイテムと平行しないとすぐに使いきってしまうのが難点だった。



↑魔法は町にある魔法屋から好きなものを購入することができる。どれを覚えるかが悩みどころ



↑回数の回復は、宿屋やキャンプを使用。回数は決して多くないため、ここぞという時に使用した

第1期ファミコン時代

ファイナルファンタジーの歴史を探る!!

FC

ファイナルファンタジーII



●メーカー：スクウェア
●発売日：1988年12月17日
●価格：6500円
●売上：76万本●周辺機器：なし

仲間の死を乗り越えさらに冒険は続く



↑当時としては珍しく、ストーリー中で仲間の死が描かれていた。こういったストーリーの重さも「FF」の特徴

心に残る名シーン

熟練度を使った斬新な成長システム

check.1 いきなりパーティ全滅スタート

パラメキア帝国は、魔界から魔物を呼び出し世界征服を開始する。反乱軍の本拠地フィン王国に住む4人の若者は帝国の追手から逃げていたが、黒騎士の前になすすべもなく倒れてしまう。なんとか一命を取り留めた若者たちであったが、そこにはマリアの兄レオンハルトの姿はなかった。行方不明となったレオンハルトを探すため、帝国打倒のため、生き残った3人は、反乱軍に参加することになる。



ゲームを開始するといきなり戦闘が開始される。しかし、敵の攻撃の前にあえなくパーティは全滅してしまう……

check.2 4人目の仲間が変わる！

『FF II』では、3人目までのキャラクターは固定されており、ストーリーに沿って4人目の仲間が変化していくシステムだった。この4人目のキャラクターはストーリーの進行上重要な役割を担っていることが多く、例えば新しい街に到着した場合などは、このキャラクターの計らいで街の中に入ることができたり、パーティ全滅の危機を脱したりできるのである。



4人目の仲間が変化することでストーリーが進展していく場合が多かった

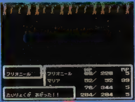
check.3 味方同士で殴り合い!?

「『FF II』と言えばこれ」というほど有名なテクニック。熟練度を使った成長システムを採用しているため、魔法は使うほどに威力が増し、ダメージを受けるほどHPは上昇する。このため攻撃時に味方を選択すれば、一度の戦闘でより多くの熟練度を得ることができる。ただし、HPを上げ過ぎると敵のHPも高くなるという欠点もあった。



攻撃目標を味方にすれば敵を倒すことなく味方の能力が上がっていく

殴り合って強くなる！



戦闘終了後にどのパラメータが上がったかのメッセージが表示される



このテクニックを使用すれば、早い段階から強いキャラクターができる

ファイナルファンタジー ゲームシステムの変遷

使うほどに成長する熟練度システム

このタイトルには、キャラクターにレベルという概念がない。熟練度による成長システムを採用し、武器、魔法、各種パラメータのすべては戦闘中に使用した分だけ強化されていく。このためプレイスタイルによってキャラクターに個性が生まれるという楽しみがある。剣や斧による打撃中心のキャラクターを作るも、魔法中心のキャラクターにするも、バランスよく育てるも、すべてプレイヤー次第なわけだ。



レベルがないという、ファミコンのRPGとしてはかなり珍しいシステムのゲームだった

●能力値

キャラクターのステータスは、例えば"たたかう"コマンドを選択した回数によって「ちから」が上昇したり、敵から攻撃を受けた回数によって「すばやさ」が上昇するなど、戦闘中の敵味方の行動と、その結果により変化する。また「ちから」が上がると「ちせい」が、「せいしん」が上がると「ちから」が下がってしまうなど、それぞれの項目が密接に関係もしている。

●武器熟練度

武器には剣、杖、槍、斧、弓、ナイフ、素手の7種類があり、熟練度が上がると攻撃回数と命中率が上昇する。このため攻撃力の高い武器を装備させても、熟練度が低ければ命中率、攻撃回数が低く、総合的な攻撃力は下がってしまう。キャラクターごとに得意な武器を設定することが重要となる。



ステータスアップの例

ダメージを受ける	➡	HP、たいりょくが上昇
白魔法を使う	➡	せいしんが上昇



熟練度を表わす%の表示。シリーズ中の他の作品とはステータス画面の見た目が異なる

●魔法熟練度

「FF II」の魔法は、「FF I」と同じく本を買い、それを読むことでそのキャラクターが習得していくシステムを継承している。ただし魔法にも熟練度があり、戦闘で使った回数に応じて熟練度が上がり、その効果が大きくなっていくというものだ。

他のシリーズと大きく異なる点は、シリーズ中では唯一、上級魔法（ケアル→ケアルラ、ファイア→ファイラなど）が存在せず、その魔法自体の熟練度を上げて成長させていくことだ。このため序盤から魔法専門のキャラクターを育てる必要があり、キャラクター育成に失敗すると、ゲーム後半の敵、特にボス系にかなり苦戦を強いられるという現象も起こった。

本を購入



魔法は本を購入して習得するという前作のシステムを継承している



上級魔法は存在しない。回復魔法はいつまでたってもケアルだが、その効果は増加する

第1期ファミコン時代

ファイナルファンタジーの歴史を探る!!

FC

ファイナルファンタジーIII

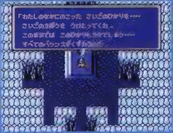


●メーカー：スクウェア
●発売日：1990年4月27日
●価格：8400円
●売上：140万本●周辺機器：なし

ジョブチェンジシステムでパーティを自由に選択

check.1 クリスタルが砕け散る!?

突如世界を襲った大地震の後にできた洞窟。近くに住む4人の若者は好奇心から洞窟へと入り込むが、岩盤にできた穴に落ちてしまう。出口を目指す4人の前には亀の化け物が出現。なんとかモンスターを倒すと、そこはクリスタルの間。風のクリスタルから、この世界の現状を聞き、そしてクリスタルの称号を授かる。クリスタルから光の戦士としての啓示を受けた4人は世界を救う旅へと出発する。



好奇心旺盛な4人の若者は、大地震でできた洞窟を探検する。そこから世界を救う冒険が始まるとも知らずに……

check.2 最強？ 最弱？ たまねぎ剣士

どのジョブにもなっていない状態がたまねぎ剣士。各パラメータは低く、レベルが上がってもほとんど成長しない最弱のジョブのように見える。しかし、レベルが90を過ぎると驚異的な成長をみせ、レベル99になるころにはすべてのパラメータが最高になる。また"オニオングッズ"と呼ばれる最強の武具も存在し、ゲームをプレイし続ければ最強のジョブになる。

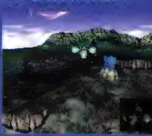


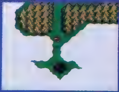
レベルが低いうちはまったく役に立たない存在。だが、最終形態はこの姿だ

潜水艦、飛空艇、そしてチョコボ。移動手段の変遷

カヌー、車、潜水艦、チョコボ、飛空艇などなど、「FF」シリーズを語る上で乗り物の話は欠くことのできない要素のひとつである。現在のゲームでは当たり前のように登場する高速での移動手段ではあるが、歩く速度の2〜4倍ものスピードでの移動は、ファミコンの時代には画期的なものだった。登場する乗り物の種類や形状もシリーズを重ねることに洗練され、PS版の「VII」や「VIII」では未来的なフォルムの乗り物も多数登場している。

また、初めは単なる移動手段であったチョコボも、その独特の愛嬌あるキャラクターが人気を呼び、チョコボを主人公としたゲームも発売されている。

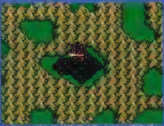




↑PSからは、3Dのフィールドを自由に飛び回れる。左は「III」に登場した潜水艇ノーチラス

心に残る名シーン

大空をかける飛空艇がパワーアップ



↑様々な乗り物が登場する「III」。飛空艇も劇的な進化を遂げ、最後には戦闘中に援護射撃もこなす優れものになった

ファイナルファンタジー ゲームシステムの変遷

ジョブチェンジシステム

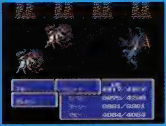
「FF I」では最初に決定したジョブから、その上級職に転職するだけだったのに対し、「FF III」ではプレイヤーがいつでもほかのジョブに変更できるジョブチェンジシステムを採用している。これによりプレイヤーが自分の好みでパーティを編成できるようになった。



戦士系ジョブと魔法使い系ジョブをバランスよく使い、キャラクターを成長させていく

●魔法は3種、全72魔法

「FF I」のシステムを継承。魔法はお店で購入していく。そして魔法には8段階のクラスがあり、ジョブによって使用できるクラスの上限と、そのクラス内でも使用できる魔法が決まっており、使用できる回数もそのジョブのレベルに応じて決まっている。

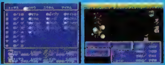


幻術士が使う召喚魔法が白、または黒。魔界幻士が使うのが合体召喚である

●白魔法
回復魔法や状態変化を直すことや、戦闘を補助することができるのが白魔法。白魔道士系のジョブ以外でも魔剣士や狩人が、いくつかの白魔法を使用することができる。

●黒魔法
直接敵にダメージ与える黒魔法。また敵の視力を奪ったり、敵を即死させる魔法などもある。物理攻撃に強い敵に有効。

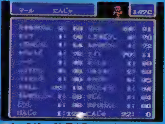
●召喚魔法
召喚魔法には、味方を援護する「白」、敵を攻撃する「黒」、強力無比の攻撃を繰り出す「合体」の3種類がある。



相反する白魔法と黒魔法。ただし赤魔道士、賢者はその両方を使うことができる

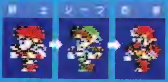
●ジョブは22種

ジョブは、各地のクリスタルから称号を受け取る形で増えていき、キャラクターのステータスが、そのジョブにチェンジできる規定値に達するとジョブチェンジをすることができる。種類も22種と多く、以後のシリーズにおけるジョブの原点がここにあるといっていい。



1つのジョブを極めるのではなく、より上級のジョブにチェンジしていくのが基本

ジョブチェンジのススメ



これは失敗



ファイナルファンタジーⅣ



●メーカー：スクウェア
●発売日：1991年7月19日
●価格：8800円
●売上：144万本●周辺機器：なし

ハードをSFCに移しストーリー性がアップ！

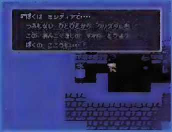
心に残る名シーン 過去のわだかまりをすててセシル、パラディンへ



↑自分が暗黒騎士であることに後ろめたさがあるセシルは、試練の山に登り、自分に打ち勝つことでパラディンとなる

check.1 暗黒騎士セシルの心の葛藤

主人公セシルは、軍事大国バロンの最強部隊である飛空艇団「赤い翼」の隊長であり、国王の勅命のみで選ばれる秀逸の騎士「暗黒騎士」であった。孤児であった彼を実の息子のように育ててくれた敬愛するバロン王。しかし王の命令は無抵抗な住民を虐殺し、水のクリスタルを入手することだった。王の異変に気づきながらもクリスタルを入手するセシル。果たしてバロン王の身に何が起こったのか……？



↑暗黒騎士である自分の身分を恥じるセシルは好意を寄せてくれるローザにも心を開くことができずにいる

check.2 ATBシステムがシリーズ初登場

『FFⅣ』の戦闘は、これまでのターン制が廃しされ、時間の概念を取り入れたATB（Active Time Battle）システムを採用している。「すばやさ」が高いキャラクターから順に行動できるようになり、魔法にも呪文を詠唱する時間が設定されている。戦闘に緊張感を持たせるこのシステムは、『FF』における戦闘の基本システムとして、最新作の『Ⅸ』に至るまで採用され続けている。



↑行動の順番が回ってくるとキャラクターが光る。ATBゲージはまだない

『FF』の原点を知ることが『FF Ⅸ』を120%楽しむ秘訣

シリーズ中、販売本数が初めて300万本を突破した『FF Ⅶ』は、数体のモンスターや、イベント、ムービーが追加された『FF Ⅶ インターナショナル』というリメイク版が発売された。またシリーズの名を不動のものにした『FF Ⅳ～Ⅵ』はCGによるムービーが追加されてPS版として発売されている。

『FF』の原点に戻って制作されたという『FF Ⅸ』。前作までをプレイしていない人は、これを機会にPSで発売されているシリーズなどをプレイしてほしい。そうすれば、クリスタルや召喚獣、ジョブチェンジやアビリティなど『FF』の世界をより理解できること間違いなした。



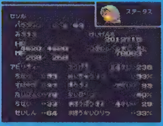


↑インターナショナル（上）は海外版と同内容。PS版のⅣ～Ⅵ（左）は、ムービーが追加された

ファイナルファンタジー ゲームシステムの変遷

ストーリーを際立たせる固定ジョブ

『FFⅣ』では、固定のジョブ（セシルのみイベントでジョブチェンジ）が採用され、魔法はレベルアップで習得していくというオーソドックスなRPGのシステムが使用された。しかし、ハードがファミコンからスーパーファミコンに換わり、グラフィックやストーリー性が大幅にグレードアップ。クリスタル、召喚獣などの『FF』独自の世界観を継承しつつ、キャラクター個々の魅力を最大限に引き出していくという、その後のシリーズに大きな影響を与えた作品である。



↑固定のジョブが採用され、それぞれのキャラクター個々のエピソードがじっくりと語られている

●キャラクターごとの特殊コマンド

オーソドックスなRPGの形式の『FFⅣ』の中で『FF』らしい戦闘システムといえるのが、各キャラクターが持つ固有の戦闘コマンドだ。コマンド数はキャラクターごとに異なり、例えば“にんじゅつ”“ぬすむ”“なげる”という3つの特殊なコマンドを持つエッジのようなキャラクターもいれば、“ジャンプ”1つしかないカインのようなキャラクターもいる。またパロムとポロムの“ふたりがけ”のように、2人のキャラクターで1つのコマンドを使用するものがあった。



↑ローザの“いのり”はMPの消費なしで味方のHPを回復できる便利なコマンド。ただし必ず成功するわけではない

●魔法は使用できるキャラが固定

●白魔法
聖なる力によって仲間のHPを回復したり、“毒”や“沈黙”などのステータス異常を回復したりする。攻撃を持つ魔法は「ホーリー」だけで、他はすべて補助魔法となっている。

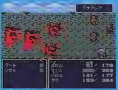
●黒魔法
白魔法とは逆に敵にダメージを与えることが目的の魔法。最終メンバーのなかではリディアのみが使用可能。

●忍術
代々忍術の秘伝を受け継いでいるエブラーナの王子エッジだけが使用できる特殊な魔法で、“火遁”“水遁”など6種類がある。

●召喚魔法
幻界から幻獣たちを呼び寄せる魔法。ゴブリン、ボム、コカトリス、マインドフレアが低確率で落としていく隠し召喚魔法もある。

●ふたりがけ
黒魔道士パロムと白魔道士ポロムの2人が力を合わせて生み出す特殊な魔法。“ブチメテオ”“ブチフレア”の2種類があり、どちらが発動するかはランダム。

『FFⅣ』では、ジョブが固定されているため、魔法を使用できるキャラクターも当然固定されている。また魔法の習得は、これまでのシリーズのようにプレイヤーがどの魔法を覚えるか決めることができず、キャラクターがレベルアップすると自動的に覚えていくシステムのため自由度は低い。しかし、今までのシリーズでは、魔法はお店から購入していたことを考えれば、作品ごとに魔法習得システムが変化していくきっかけを作った作品であるともいえるかもしれない。



↑“ふたりがけ”は魔法が発動するまでに時間がかかるという欠点はあるが、威力は絶大

スーパーファミコン時代

ファイナルファンタジーの歴史を探る!!

SF

●メーカー：スクウェア
●発売日：1992年12月6日
●価格：9800円
●売上：245万本●周辺機器：なし

ファイナルファンタジーV

FINAL FANTASY V
ファイナルファンタジーV

何度も現れる愛すべき敵ギルガメッシュ



『FFⅢ』で[illegible]として登場するギルガメッシュ。[illegible]ライバルと認めていたようだ

心に残る名シーン

多彩なジョブで自由にキャラをカスタマイズ

check.1 若者はクリスタルに導かれ…

地水火風のクリスタルの力によって支えられている世界。しかし、世界からクリスタルの力が失われていくのを感じたタイクーン王は、その原因を確かめるため風の神殿へと出発する。

チョコボと共に世界を旅する青年バッツは、タイクーン王の娘レナ、記憶喪失の老人ガラフ、海賊の長ファリスの3人と共に、風の神殿へ向かう。しかし、タイクーン王が邪悪な力に連れ去られたうえ、風のクリスタルは砕け散ってしまうのだった。

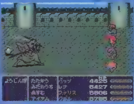


風が止まったことを知ったレナは、父タイクーン王の後を追い風の神殿へと向かう。時を同じくしてファリス、ガラフも風が止んだことを感じ、世界の異変に気づき始める

check.2 モンスターからアイテムゲット

「源氏シリーズ」「飛竜の槍」「天のむら雲」など、敵から盗んだり、敵が落としたりすることでしか入手できない非常にレアなアイテムがある。これらのアイテムをすべて集めるには、かなり根気と運が必要になるが、ゲームをプレイするからにはすべてのアイテムを集めたくなるもの。

そんな時に重宝するのが、"ぬすむ"の成功率が50%にアップする「盗賊の小手」。もっともレアなアイテムは敵が持っている確率自体がかなり低いので、盗めたからといって目当てのアイテムとは限らないのだが……。



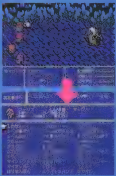
「天のむら雲」は、この"ようじんぼう"しか持っていない激レアアイテム



「ルーンのベル」は、バルダンデルスが落とすことでしか入手できない

check.3 敵の攻撃を覚える青魔法

敵の攻撃を"ラーニング"して、魔法として使用する青魔法が登場したのがこの『FFV』。青魔道士が特定の攻撃を受け、生き残っていなければ覚えることができないので、すべてを覚えるのはなかなか難しい。そんな時は、魔獣使いのアビリティ"あやつる"が便利。敵を操って味方を攻撃すれば確実に技を覚えることができる。この方法なら「ホワイトウインド」や「マイティガード」のように敵が自分に使う技も簡単にラーニングできる。



敵の技には滅多に使わないものや、敵が自分に使うものもあるが、そんな時は敵を操ってしまえばいい

敵を操って特定の技を使って覚えていけば、比較的簡単に青魔法のすべてを習得することができる

ファイナルファンタジー ゲームシステムの変遷

ジョブチェンジ・アビリティシステム

『FFⅢ』で採用されていたジョブチェンジシステムが、さらに進化して登場。『FFⅢ』と大きく異なる点は、そのジョブが元々持っているアビリティとは別にジョブのレベルが上がるごとに使用できるアビリティが増え、その覚えたアビリティを他のジョブに装備できることが挙げられる。このシステムによりジョブの短所を補ったり、本来相反する能力を使用できたりする。また入手したジョブにはいつでもチェンジが可能で、ジョブチェンジに必要なステータスもない。

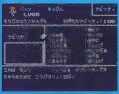


すべてのジョブがMASTERになると"すっぴん"もMASTERになる。あらゆる武器、防具が装備できるので、最後はこのジョブ

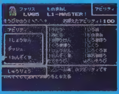
●ジョブチェンジでアビリティを増やす

『FFⅢ』のようにジョブによってキャラクターのステータスの成長率に違いがないため、ジョブチェンジは単純にアビリティを増やす手段として考えていい。ただし、パーティすべてを魔法使い系ジョブ、戦士系ジョブなどで偏らせてしまうと戦闘がつらくなるので、バランスよくパーティを編成する必要がある。またジョブごと覚えるアビリティの数が異なり、すべてのアビリティを取得すればその数は100に達する。

実際にアビリティを付けるコツとしては、ゲーム序盤ではナイトに"しろまほう"、白魔道士に"くろまほう"など、そのジョブに欠けているアビリティを付けていくのが基本。さらにストーリーが進行したら、忍者や侍などの戦士系ジョブに狩人の"みだれうち"、召喚士に"れんぞくま"などを装備させれば強力なキャラクターが出来上がる。



アビリティを上手に付ければ戦闘がずいぶんと楽になる。アビリティが増えると装備も大変



歩く2倍の速度で移動できる"ダッシュ"は、必ず1人には装備させておきたいアビリティ

●ジョブは22種

『FFⅢ』のジョブは、白魔道士から導師、戦士からナイト、幻術士から魔界幻士といった具合に、ランクアップ的なジョブが多かった。これに対して『FFV』のジョブでは同じ役割のジョブはなく、すべてのジョブが、独特のアビリティをもっている。そのためすべてのジョブをレベルアップさせていくという楽しみ方ができるのが『FFⅢ』との大きな違いだ。またハードの進歩から、キャラクターごとにすべて異なるグラフィックが用意されている。これは見た目にもかなり楽しい変更点であった。

キャラごとのグラフィック



[illegible]されているため、FFⅢ[illegible]楽しみが倍[illegible]ターのバーサーカーやファリスの踊り子などは見ていて楽しいグラフィックだ

スーパーファミコン時代

ファイナルファンタジーの歴史を探る!!

SF

ファイナルファンタジーVI

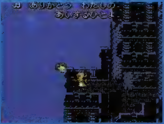
ファイナルファンタジーVI

FINAL FANTASY VI

●メーカー：スクウェア
●発売日：1994年4月2日
●価格：11400円
●売上：255万本●周辺機器：なし

心に残る名シーン

台本通りに台詞を選び　オペラを成功させる



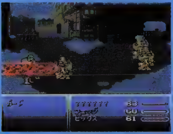
↑お互いが過去に囚われて素直になれずにいるセリスとロック。その2人の心をより強く結びつけたのがこのイベントだ

キャラの魅力を引き出すドラマティックなストーリー

check.1 魔法が失われた世界が舞台

魔大戦と呼ばれるすべてを焼き尽くした戦いにより「魔法」は失われた。その後、人々は鉄や火薬、蒸気機関など機械の力によって世界を甦らせた。しかし、ガストラ帝国は幻獣の魔力を利用し、その強大な「魔法」の力を使って世界を支配しようとしていた。

物語は帝国に操られる、生まれながらに魔道の力を持った謎の少女が氷漬けの幻獣と出会ったことから始まる。この少女と幻獣の関係が、世界の運命をかけた戦いのカギを握っている。



↑炭鉱都市ナルシェの洞窟にいる氷付けになった謎の幻獣。この幻獣と少女ティナの出会いが、世界の運命を左右する戦いの発端となる

check.2 ストーリーに合わせてパーティが変化

ストーリーを盛り上げるサブキャラクターがかわるがわる登場し、パーティが変化していくのも『FF』シリーズの魅力のひとつ。しかし『FFVI』では総勢14人のプレイヤーキャラクターが登場し、さらにストーリー後半では好みのキャラクターを自由に選びパーティを編成することができる。『VII』や『VIII』に近いものに変化した。これらのキャラクターは、すべてがメインキャラクターになりえる存在であり、キャラクターごとのイベント数も増加して、ストーリーがよりドラマティックなものなったと言える。



↑キャラクターの個性がより確立し、イベントごとにパーティが変化

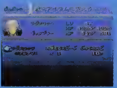


↑14人ものキャラクターを自由に組み合わせてパーティを編成できる

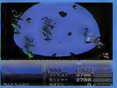
check.3 究極魔法アルテマをゲット！

魔法の源である魔石には、特定のキャラクターがパーティ内にいる時だけ発生するイベント後に入手できるものもあり、通常ゲームを進めるだけでは習得できない魔法がある。

敵に大ダメージを与える「アルテマ」もそんなレアな魔法のひとつ。アルテマを習得できる魔石「ラグナロク」の入手は、最強の剣「ラグナロク」との2択であり、さらに入手場所であるナルシェの武器屋には、ロックがいないと入ることができない。



↑敵をアイテムに変化させる「ラグナロク」。敵によってはかなりのレアアイテムに変化する



↑最強の破壊力を持った究極の魔法アルテマは、どんな敵にも大ダメージを与える万能っぷり

ファイナルファンタジー　ゲームシステムの変遷

魔石を使った魔法習得システム

今までのシリーズでは、白魔法、黒魔法、召喚魔法などのように、魔法は系統化されており、キャラクターごとに覚えることができる魔法がある程度限られていた。しかし『FFVI』では、便宜上魔法の系統はあるものの、幻獣の力を封じ込めた“魔石”から習得するシステムを採用することで、キャラクターごとに好きな魔法を覚えさせることができ、パーティの魔法バランスをプレイヤーが自由に決めることができるようになった。



↑魔石によって覚えられる魔法は、熟練度の貯まるスピードが異なる。威力の高い魔法ほどなかなか覚えられない

●登場する幻獣は27種類

魔石から魔法を習得するシステムということもあり、召喚獣の数は『FFV』では15種類だったものが『FFVI』では27種類にまで増加した。ラムウやイフリート、オーディンやバハムートなどシリーズを通じておなじみの召喚獣から、ジハードやラクシュミ、ラグナロクといった『FFVI』にしか登場しない召喚獣も多い。

G.F.（ガーディアンフォース）というゲーム中になくてはならない存在となった『FFVIII』の召喚獣の原型が、ここに垣間見られるのではないだろうか。

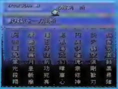


↑3体の幻獣が登場し、敵、味方の区別なく大ダメージを与える「ジハード」。『FFVI』にのみ登場する

●キャラクターごとの特殊コマンド

各キャラクターは最初から固有の特殊コマンドを持っている。『FFVI』では、魔石を使うことでどのキャラクターもすべての魔法を覚えることができるため、この特殊コマンドがキャラクターの個性になっている。

ストラゴスの“青魔法”やシャドウの“なげる”のように、今までのシリーズではアビリティのひとつであったものもあれば、マッシュの“ひっさつわざ”など格闘ゲームのようなコマンドを入力するものもあり、戦闘のバリエーションを増やす工夫が感じられるシステムだ。

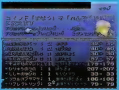


↑カイエンの“ひっさつけん”は、技の名前を自分で変更することができる

●アクセサリでアビリティ付加

『FFV』ではジョブごとに習得していったアビリティが、『FFVI』では装備品のアクセサリに付加されており、アクセサリを付け替えることでアビリティが付加されるシステムが採用された。アクセサリの種類も豊富で、キャラクターの特殊コマンドを手助けするもの、自動的に魔法のかかるもの、ステータスの上昇するものなどアビリティの種類もかなり多彩。

魔法を自由に習得するシステムとアクセサリによるアビリティ付加システムのため、『FFVI』はかなり自由なパーティ編成が可能だ。



↑アクセサリは2つ装備することができるので、パーティのバランスを考えて装備

スーパーファミコン時代

ファイナルファンタジーの歴史を探る!!

PS

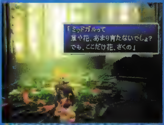
ファイナルファンタジーVII

FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII

ハードをPSに変え『FF』新境地へ!

心に残る名シーン

古代種として生まれた彼女の運命は?

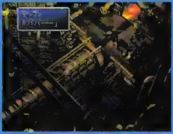


[illegible]れたエアリス。[illegible]の路地でクラウドと出会う

check.1 クラウドの記憶を辿るストーリー

ハードがPSに代わり、映画的手法(ムービー)を使い、キャラクターもポリゴンに。演出重視で『FF』シリーズの新境地を開拓し、『FF』ユーザーのすそ野を広げたタイトル。

主人公のクラウドは、5年前のある事件から記憶喪失になっていた。記憶を取り戻すため、事件当時に同行していたセフィロスを捜す旅の中、セフィロスと、悲劇のヒロイン・エアリスとの再会を通して、彼の運命の歯車が再び廻りはじめる。



記憶の断片に微かに残る5年前の事件。この事件の真相を知るため、クラウドはセフィロスを捜す旅を続ける。しかし、解き明かされていく真実は驚愕すべきものであった

check.2 白熱のチョコボレース

ストーリー攻略とは別に数々のミニゲームを遊ぶことも『FFVII』の魅力のひとつ。中でもこのチョコボレースには、本編を忘れて熱中した人も多いのではないだろうか。このレースに勝つには、とにかく潜在能力の高い野生のチョコボを捕獲すること。牧場で様子を見たときに前のめりになって走るチョコボが足の速いチョコボだ。

またエサやタマゴを産ませる“実”を変えることで山や川、海を走るチョコボを作ることもできた。

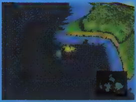


レース前には参加するチョコボの能力を見ることができる。しかし、いくらチョコボの能力が高くても、コース取りやムチを入れるタイミングに失敗すると勝つのは難しい

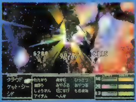
check.3 究極の召喚魔法登場

究極の召還魔法、ナイツオブラウンドの入手には、すべての地形を移動できる海チョコボが必要。チョコボ牧場のやや東を北上していけば、周囲を山に囲まれた小さな島が見つかるはずだ。その島の洞窟の中にナイツオブラウンドは眠っている。

ナイツオブラウンド=円卓の騎士とはイングランド建国神話に登場するアーサー王と12人の騎士たちのこと。召喚魔法・アルティメットエンドを唱えれば、12人の騎士たちが次々と現われ、最後にアーサー王が聖剣エクスカリバーで敵を一刀両断にする。



すべての地形を移動できる海チョコボがいないと入手できない



つぎつぎと敵に斬りかかる騎士たち。その演出は、まさに圧巻

ファイナルファンタジー ゲームシステムの変遷

マテリアの交換でアビリティを取得

『FFVII』の中で一番特徴的なシステムが、マテリアの成長に合わせた魔法やアビリティの習得システムである。各キャラクターが始めから持っている戦闘中のコマンドは、「たたかう」「アイテム」のみで、あとはマテリアを武器と防具に装着することで「まほう」や「ぬすむ」などのコマンドが増えていく。今までのシリーズでは、付けられるコマンドが最大で4つ程度であったが、『VII』では装着したマテリアが持つ能力の数だけコマンドを使うことができる。



ストーリー後半になり、装着できるマテリアの数が増えれば使えるコマンドが増え、戦闘のバリエーションも増える

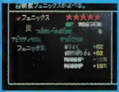
●マテリアは5色に分類

マテリアは発揮できる魔法やアビリティによって5色に分類されている。また特定のマテリアは、装着するだけで力・魔力・最大HP・最大MPなどのステータスが変化したり、レベルアップ時にHPやMPなどが上昇するものもある。これらのマテリアは、装着すればどのキャラクターも同じ特殊コマンドが使用できるので、キャラクターに関係なくバランスのよいパーティ編成ができるシステムだ。

緑 魔法系	「かいふく」や「そせい」などのマテリアがあり、種類によって覚える魔法が異なる。
黄 コマンド系	「ぜんたいぎり」や「Wまほう」などのマテリアがあり、特殊なコマンドが使えるようになる。
青 支援系	「ぜんたいか」や「MPきゅうしゅう」など戦闘時の補助になるマテリア。
紫 独立系	「MPアップ」や「HPアップ」など付けているだけで効果を発揮する。
赤 召喚魔法系	その名の通り召喚獣が呼べるようになるマテリア。

●マテリアがレベルアップ

マテリアは、戦闘終了時に経験値とは別に得ることができるAP(アビリティポイント)を貯めることでレベルアップしていく。マテリアのレベルが上がれば使用できるアビリティが増えたり、装備効果がパワーアップしていく。



召喚魔法系マテリアは、レベルが上がると使用回数が増えるという特徴がある

●マテリアの装備

マテリアは、装備品の穴の数だけ装着できる。また連結した穴に装着したマテリアは同時にその効果を発揮し、例えば「ぜんたいか」と「魔法」を装着すれば、魔法が複数の敵や味方全体ににかかるなどの効果を得られる。



青色の支援系マテリアは、それ単体では効果を発揮しないので、連結した穴で他のマテリアと組み合わせる必要がある

●キャラごとのリミット技

リミット技とは、敵から攻撃を受けると上昇するリミットゲージがフルになった状態“リミットブレイク”時に使用できる必殺技。リミット技を使用した回数によって新しい技を覚えていき、より効果の高い技が使用可能になる。



リミット技の多くは敵に大ダメージを与えられるものなので一発逆転も可能だ

スーパーファミコン時代

ファイナルファンタジーの歴史を探る!!

PS

●メーカー：スクウェア
●発売日：1999年2月11日
●価格：7800円●売上：360万本
●周辺機器：デュアルショック対応

ファイナルファンタジーVIII



スコールとリノアはダンスパーティで出会う



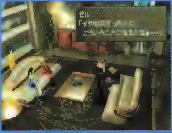
↑『VIII』を象徴するシーンといえば、主人公のスコールとヒロインのリノアが出会うパーティの美麗なムービーシーンだ

心に残る名シーン

世界観を一新したストーリー 新境地を開拓したシステム

check.1 時空を超えた愛 出会い、別れ、そして…

「ストーリー性重視のFF」と言われている通り、作品ごとに壮大なファンタジーを体験できる。そのシリーズ中でも特異な展開を見せるのがこの『VIII』だ。SeeDと呼ばれる特殊工作部隊の専門育成学園の候補生である主人公のスコール。その同チームの面々に、独立運動を起こすレジスタンスの女性リーダー、リノアなどが登場。これまで関わりが薄かった「青春・学園・恋愛」というキーワードを盛りこんだシナリオは、異色ながら秀逸だ。



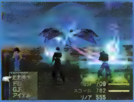
青春期の若者が活躍する『VIII』。登場人物と同世代のプレイヤー層を意識したためか、シリーズの中でも異色なストーリー展開を見せるのが特徴

check.2 魔法は「入手」する

前作で、武具にマテリアを装備して魔法を組み合わせるなどの新展開を見せたが、『VIII』ではさらに変化。魔法はドローと呼ばれるコマンドを使い、敵から吸い取るか、フィールド上にある特定のポイントから回収するかして取得・補充していく。レベルアップ時に習得したり、町で購入していくという従来のタイプではないのだ。また、この魔法は後述するジャンクション・システムでも重要な役割を果たし、特定の条件下で体力や精神といったステータスをアップさせるのにも使用することができる。



ドローして魔法をためる際は、敵と魔法の種類を選択してストックする



ドローに成功した魔法を吸い取る。バトル時はドロー専門がいても可

check.3 ピンチをチャンスに変える特殊技

魔法とは別にバトルで使用する特別な要素として「特殊技」が挙げられる。『VIII』では、現在のHPが最大HPの30％前後になるとキャラクター別に設定されている特殊技が使えるようになる。これはキャラクターによってボスクラスでも一撃で倒せることがあるほど強力な技もあり、全体的に攻撃力が高めなのが特徴。しかも優先順位が高く、入力が完了すると即座に発動するので、敵などの攻撃の前に割りこみもできるのだ。



体力が減り、ピンチになると使える特殊技。画面はスコールの「連続剣」で、4回～8回剣で攻撃をする



スコールの連続剣は、「連続剣バー」が表示され、左の枠内にバーが来た時にボタンを押すと1.5倍に増加する

ファイナルファンタジー ゲームシステムの変遷

戦略性と自由度が増したジャンクションシステム

『VIII』の最大の特徴といえるのが、このジャンクション・システムだ。ジャンクションとは「複数の物の交差点・連結」という意味で、ゲーム中では魔法やステータスなど様々な要素をリンクさせる、という解釈。このジャンクションを行なわないと、召喚獣やドロー、アビリティ使用に至るまで、バトルに必要なものがほとんど使えないことになる。また、右で説明するステータスアップもできない状態にもなってしまう。逆にいえば、このシステムを効率良く使うことでゲームの進行難易度が変わってくるとも言える。

●ガーディアン・フォースを選択

ジャンクションはまず、ガーディアン・フォース（以下G.F.）を選択する。G.F.はキャラクターとの相性があり、各G.F.にはレベルが存在する。そして、バトルで取得するEXPによってレベルアップが可能で、各能力値のアップや専用アビリティの習得ができたりする。



ジャンクションを行なう前では、アビリティがほとんど使えない。とにかくこのジャンクション抜きではゲームは進まない



G.F.をジャンクションすると、その種類別に、魔法がジャンクションできるステータス項目が白く表示される

●魔法もジャンクション可能

G.F.選択後は魔法のジャンクションを行なう。前述の通り、魔法をキャラクターの能力項目と連結させることができるが、その項目はセットしたG.F.によって違う。その項目にどの魔法をジャンクションさせるかはプレイヤーの自由だが、タイプを選択することにより、一番いい状態のものをコンピュータにまかせることもできる。また、このジャンクションさせる魔法も所有している数によってアップ度が多少違い、バトルや回復で魔法を使用し減少させると、アップ度も下がるような関係になっている。バトルで魔法を使うときは、この点に注意。



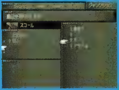
ステータス項目の数値の増減を確認しながら、魔法をジャンクションしていくことも可能



「たたかう」「まほう」「ぼうぎょ」の3タイプから傾向を選ぶと自動選択してくれる

●アビリティをセット

アビリティは「たたかう」以外、ほとんどがセットしたG.F.によって使えるようになる。アビリティには、ウインドウにセットして使うコマンドタイプや、セットするだけで能力値が変化するキャラクタータイプなど、全6種類に分類でき、その効果や性質が異なる。また、アビリティはバトル時に取得するAPが一定値に達すると習得できる。



G.F.選択後に選べるアビリティ。セットしたG.F.によっても選べるものが違ってくる

番外編
ファイナルファンタジーの歴史を探る!!

キャラクターや世界観を共有したファイナルファンタジー

シリーズ関連作品紹介

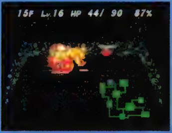
国産のシリーズだと9作品だが、その世界観やキャラクターに共通のものを使用した関連ソフトがまだまだ数多く存在する。そんな、「FF」シリーズに縁を持たせた作品群をまとめてみた。もしまだプレイをしたことがないものがあれば、この機会に探してみてはいかがだろうか？

新シリーズとして確立した「チョコボ」がメインで登場する作品

チョコボの不思議なダンジョン　PS

『FF』のキャラクターに『トルネコ』のシステムが合体!!

『FF II』に初登場して以来、その愛くるしい姿に人気が集まり、ついには単独シリーズを作り上げてしまったチョコボ。その記念すべき第1弾が『チョコボの不思議なダンジョン』だ。好評だったSFCソフト『トルネコの大冒険』のシステムにチョコボを融合させた作品で、『トルネコ』同様毎回ダンジョンの形が変わるRPGだ。バトルを含めた行動がターン制になっている。

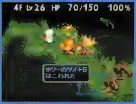


「トルネコ」のシステムと「FF」のチョコボがドッキングした初の試みのソフト。行動はターン制だが、敵モンスターも同時に行動しているため、リアルタイムな感覚を味わえる

チョコボの不思議なダンジョン2　PS

仲間と共に探索が可能だったりと新要素が満載

ダンジョンの種類や武具の種類と再生＋強化の増加に加え、アビリティや魔石による召喚獣の存在など、より『FF』の流れを強調した要素をプラスした続編。アビリティは強化した武具が壊れたときに変化する「不思議なハネ」のことで、それによってチョコボの能力が向上していく。また、魔石を手に入れることで呼び出すことができる、召喚獣を含めた複数の仲間キャラクターが登場し、そのうちの1人と共にダンジョン探索も可能になった。



システム面では武具の再生・強化などがより楽しめるようになった

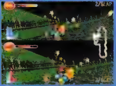

召喚獣も登場し、仲間としてダンジョンを共に探索することも可能

チョコボレーシング 幻界へのロード　PS

おなじみチョコボやモーグリ、ゴブリンらとレースに挑戦

チョコボ、モーグリ、ゴーレムなどの、『FF』でおなじみのキャラクターたちがレースに挑戦する。性能とアビリティが異なるマシンとキャラクターから好きなものを選び、物語を進めながら勝ち進むストーリーモードや、順位を競うグランプリモード、早さを争うタイムアタックモードなど5種類のモードが楽しめる。ドリフトテクニックなどの技術要素も存在。


キャラクターに[illegible]るアビリティなどを駆使して進んでいくグランプリモード。勝ち進むごとに新しいコースに行ける


一対一の対戦ができるバーサスモード。画面の上下に分かれて友達同士などでアツイ対戦が可能。レースゲームの醍醐味だ

チョコボスタリオン　PS

チョコボを育成、そして調教。最速のチョコボを作り出そう！

人気競馬シミュレーションシリーズである『ダービースタリオン』(発売：アスキー）の生みの親、園部博之氏監修によるチョコボ育成ゲーム。『ダビスタ』同様、チョコボを育成・調教して、競走羽（きょうそうば）を作り出し、レースに挑む。チョコボにも血統や系統が細かく設定されているため、作り出されるチョコボは千差万別だ。究極のチョコボ生産、全GIレースの制覇、新系統の確立など、様々な目的で育成を楽しめる。

チョコボの不思議なダンジョン for ワンダースワン　WS

バンダイが発売した携帯ゲーム機『ワンダースワン』。そのスワン発売初期に登場した、スワン版の『チョコボの不思議なダンジョン』。モノクロながら、ワンダースワンの表示機能を生かした高画質はまさに『チョコボ〜』そのもの。しかし、『チョコボ〜』シリーズでありながら、ハードメーカーでもあるバンダイから発売されたという一風変わったソフト。

はたらくチョコボ　WS

チョコボを使って土地を開拓していくシミュレーション

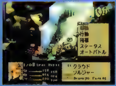
ワンダースワン、スクウェア本格参入第1弾。ゲームボーイから始まった名作『Sa・Ga』シリーズの製作者、河津プロデューサー、小泉ディレクターが参加。タイプ別のチョコボを使い、土地を開拓していくゲーム。



農耕・水くみ・木こり・穴掘りなどのジョブをチョコボに与えて、土地の開拓をしていくゲーム

ファイナルファンタジータクティクス　PS2

ユニットとマスを使うシュミレーションゲームの戦闘システムに、『FF』の世界観を組みこんだ贅沢なソフト。おなじみの白魔道士や黒魔道士がなどが登場し、ジョブやアビリティシステムも健在だ。


『FF』の世界＋シュミレーションという異色作品。『Ⅶ』のクラウドを筆頭に隠しキャラ探しも楽しめた

ミスティッククエスト　SF

CES（アメリカで開催されていた家電製品の展示会）で公開されたオーソドックスな作りのRPG。正確には『FF』シリーズとはいえないが、発表当時「アメリカ版FF」と噂されたソフト。海外向けに製作したRPGだが、後に日本でも発売された。


日本でのタイトルは、『ファイナルファンタジーUSA ミスティッククエスト』

新作&人気ゲームを解析！

攻略スペシャル

隠し要素や開発者インタビューもバッチリ！ 必ずキミのプレイに役立つ!!

4タイトルのゲームを大攻略！

マリオテニス64™

TOUCH THE TRUE ENTERTAINMENT

N64
メーカー：任天堂
ジャンル：スポーツ
発 売 日：7月21日
価 格：6800円
周辺機器：プレイ人数1～4人／振動パック対応／メモリー拡張パック対応

キャラクターたちの特色を指と頭で覚えて対戦からトーナメントまですべてをものにしよう

『マリオテニス64』は16名ものキャラクターが選べる。それぞれの個性を覚えれば、トーナメント優勝も近づくのだ。





↑スタート直後は14名。いろいろな個性をまずは楽しんでみよう



↑さまざまなモードをプレイし、状況への向き不向きも理解するこ



マリオ
▶オールラウンドタイプ

もちろん、この人がいなくちゃ話は始まらない。最も平均的な能力を持つ。最初にプレイしてみるのに、いちばん適している。



ルイージ
▶オールラウンドタイプ

マリオとほぼ同等の能力を持つ、おなじみ弟キャラクター。コンピュータに操作させると比較的ネットに近づきやすい。



ヨッシー

パワーはないが、スピードはピカイチ。ただし背がやや低いのでリーチも短め。それを補うプレイをしよう。



キャサリン

ヨッシーとほぼ同じ能力。ただし、コンピュータにまわったときには、あまり動かない印象がある。



ベビィマリオ

見た目に似合わないシャープなプレイをする。弱点は、トップ・クラスの小ささなのでリーチが短いこと。



ピーチ姫

▶テクニックタイプ

移動もさほど遅くはなく、ボールにさまざまなアクセントをつけられる。オールラウンドタイプに近い使い方ができるので強力。



ワルイージ

▶テクニックタイプ

新登場のオリジナル・キャラクターで、ワリオの弟だ。背が高く、手も長いので守備範囲がとても広い。



キノピオ

▶テクニックタイプ

これもおなじみのキャラクターの1人。テクニック派の中では体が小さいほうなので、リーチの長さにやや不安が残る。



デイジー

▶テクニックタイプ

ゲームボーイ版の『スーパーマリオランド』に登場したお姫様。ピーチ姫とほぼ同等の能力を持つので使いやすい。



ワリオ

▶パワータイプ

いまやマリオ・シリーズの常連の1人になりつつある。パワー派の中では比較的移動が速いほう。とはいえ、基本的には遅いけど。



パタパタ

▶トリッキータイプ

ふわふわ浮いている。ちょっとでも移動すると、なかなか止まってくれない。慣れないと、ラケットを構えたまま滑ってしまうことも。



ドンキーコング

▶パワータイプ

移動のしかたがこっけいなパワー派。サーブから思い切りプッシュしたい人なら、このタイプを使いこなそう。でも足は本当に遅い。



テレサ

▶トリッキータイプ

パタパタと同じ。この2キャラクターは移動にムラがある分、変化球で相手プレイヤーのスキをつけるのが何よりもの強み。



クッパ

▶パワータイプ

パワー派の代表格。とにかく遅いが、打ち返しのパワーは並じゃない。体が大きい分、ボールが思わぬ場所に当たってしまうことも。

●2体の隠しキャラとは？

以上の14名に加えて、セレクト画面右端にもう2名分のキャラクター・スペースが空いているのが確認できるはず。シングルスとダブルスそれぞれのトーナメントで優勝すればここが埋まって、16名すべてのキャラクターが揃うのだ。



➡ダブルス優勝ならドンキーコングJr.だ。もちろんこいつは、パワータイプ



⬅シングルス優勝でヘイホーを獲得。テクニックタイプだ。仮面で表情は見えない



もちろん対戦を極める

いちばん燃える対戦モード。戦いの知識を身につけよう!

スポーツゲームの華ともいえる対戦モード。特に10名以上ものキャラクターを自由に選べるとなれば、にぎやかを通り越して大騒ぎになりそうな予感だってする。テクニックだけでは語れない個性のぶつかり合いと、だからこそ生まれる緊張感と戦略に思い切り浸れる。そこで『マリオテニス64』における対戦プレイの考え方を少しばかりガイドしてみよう。

エキシビションモードで対戦しよう

対戦はいくつかのモードでできるが、純粋に競技としてのテニスをプレイしたいのなら、エキシビションモードでプレイするとよい。カメラ位置をフィールドー方向からにしておけば、どちらにとっても条件は同じ。もしハンディキャップをつけたければ、どちらかのプレイヤーの背後にカメラを位置させればよい。





タイプ別戦法の考え方

16名のキャラクターは5タイプに分類できることは前のページで説明した通り。このタイプの組み合わせ次第で対戦そのものに対する考え方が大きく変わり、しかも幅ができるほど面白いものになっていく。極端にいえば勝敗に関係なく、こだわりのプレイをすることが快感になるほどだ。

それぞれの長所はわかりやすい。しかし、同時に短所についても考えなくてはならない。ボールのスピードと移動速度が、大きな分かれ目になるだろう。ボールが飛んでくる位置に高い確率で移動できる自信があればパワータイプ、移動に自信がなければスピードタイプを使うといった感じだ。最初はマリオやルイージといった、オールラウンドタイプで他のキャラクターと戦って様子を見てから、自分に合ったタイプを見極めていこう。



←パワータイプはサーブが強力。ただし試合が長引くと、その分不利になる



➡相手をいろいろと変えて戦い、それぞれの相性を見つけだすとよい

シングルスとダブルスの違い

2人でプレイする場合、シングルスの1対1で遊ぶこともできるが、ダブルスならタッグを組んでコンピュータ相手に試合もできる。もちろん、4人集まれば最大で2対2で戦うことも可能だ。ダブルスの場合、前衛と後衛に分かれるが、この組み合わせによってはすごくパワフルになるし、まるっきり力を発揮できないこともある。できることなら、違うタイプを組み合わせてみるのも面白い。



⬆個性の組み合わせ方を一工夫するだけで、とんでもなく愉快なタッグを組むことだってできる

●シングルス



←1対1の勝負。だからこそ守るべき範囲はとても広い。逆に相手のボールを打ち返すときには、場所の狙いがつけやすい

●ダブルス



←2対2で戦う。前衛は後にもう1人いるからとのんびりもしていられない。後衛にまわっても同じこと。協力して戦おう

ワン・ポイント・テクニック
One point technique

同タイプ・キャラクターのさらなる差

パワータイプやテクニックタイプといった能力の種類が同じでも、それぞれのキャラクターには実は目に見えない程度の違いがある。微妙に力の差があったり、足の速さに差があったり。その中でも感覚的にわかりやすいものはリーチの長さだろう。背が高く、腕が長そうなキャラクターは、そうでないキャラに比べて守備範囲が広くなる。そんな違いを頭に入れて誰を使うのかをセレクトすれば、タイプ分類だけではわからない、真の実力を引き出すことができるはずだ。



←たとえば、テクニックタイプのキノピオ。体が小さいためか、きわどいボールを取りこぼすことがときどきある



➡対するワルイージは背が高いためか、キノピオのときと同じような位置のボールにも、ラケットが届いている

組み合わせを楽しんでみる

では、実際にさまざまなタイプ別の組み合わせでゲームをしてみよう。ここではシングルスを例にしているが、もちろんダブルスだと、より多くの条件が絡み合うので何倍もの数の条件が生まれてくるだろう。

ここに挙げたもの以外にも、面白い組み合わせはいくらでもあるはず。ゲームに慣れてきたら、いろいろと試してみてほしい。



←もちろんプレイヤー同士のテクニックによっては、まるっきり試合にならないものも

パワー POWER VS パワー POWER

自分の弱点と戦うかのような、ある[illegible]とにかくボールのスピードで相手をかく乱させる。そして自分はといえば、ボールの落下地点を予測してとにかくそこにたどり着く。一見難しそうに思えるかもしれないが、実は豪快かつ戦略的な戦い方ができる組み合わせでもある。コートの端に寄りすぎないことが大切だ。中央で戦おう。



←とかく大型キャラ同士の戦いになりがちな組み合わせ。コートが派手になる

スピード SPEED VS テクニック TECHNIQUE

この組み合わせは、比較的すぐ手になじむはず。ともにパワーに欠けるところはあるが、その分さまざまなタイプのボールを打ち分けることに慣れてくれば、非常に奥の深いテニスを楽しめるようになる。特にスピード派は広い範囲を素早く移動できるので、すみに寄ってプレイしていても、いざというときに守りにもまわりやすい利点がある。長いラリーもお手のものだ。


←比較的流れるようなプレイ展開が期待できる。ある意味でオーソドックス

パワー POWER VS スピード SPEED

両極端の能力を持つタイプ同士の戦い。パワーは攻撃、スピードは守備に有利。パワータイプで勝ちにいくならとにかくごり押し。スピードタイプが追いつけない場所を見極める目も必要だ。逆に弱点は、スピードのあるボールに追いつきにくいこと。スピードタイプとしてはドロップ・ショットをまじえつつ、さまざまなボールを打ち分けるように意識しよう。


←最初のサーブの時点から緊張感が漂う。猛烈なスピードに相手は警戒する

オールラウンド ALLROUND VS トリッキー TRICKY

トリッキータイプの長所は変化球が[illegible]ないものなので大きな強みになる。逆に短所は、移動すると慣性がついて勝手に動いてしまうこと。一度動いたら1ヵ所にじっとしていることはかなり難しい。長所をモノにするためには短所に慣れる必要がある。オールラウンドタイプを相手に、まずはひたすら慣性をコントロールする練習だ。


←慣れるまではそこそこに長い試練が続くことになるのがトリッキータイプ

トリッキー TRICKY VS トリッキー TRICKY

[illegible]移動しているようなものなので、相手の目をだます効果もある。そういった意味でも、まずは欠点を克服するところから始めよう。移動とブレーキがある程度できれば、変化球という強い武器がある。なお、前後はまだしも、左右に移動中は、少なくともボタンの溜めは使わないようにしたい。



←とにかく変わったプレイを経験してみたいというなら、このコンビしかない

ワン・ポイント・テクニック One point technique

ボールを打つ位置をコントロール

ゲーム・スタート時のキャラクター・セレクト画面で、左右どちらかの利き腕を選べる。これは好みの問題以上に、非常に重要なオプションのひとつとなっている。ラケットはもちろん、利き腕で持つ。右利きの場合、自分の右側に飛んできたボールは片手ですくい出す要領で打てる。しかし、左側だと振りかたが逆になる。もちろん、リーチも必然的に短くなる。ボールの位置をより正確に捉えていないと、打ち返せる確率は低くなっていく。ショット角度の違いにも注意しよう。


↑右利きで、自分の右側にボールがきた。もちろん、右手だけで自然に処理できる。このフォアハンド・ショットのほうがボールにパワーを与えやすく、打ち返す方向もコントロールしやすい

↓今度は同じ右利きながら、自分の左側にボールが飛んできた。これは、バックハンドで打たねばならない。この他、キャラクターによっては打ちやすいボールの高さがある





モード別 ポイント攻略

対戦モード以外の各モードの基本攻略を紹介！

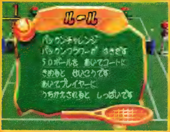
さまざまな角度からテニスをプレイできるモードがたくさんあるのも、このゲームの楽しさのひとつ。コンピュータと戦って優勝を目指すトーナメントや、揺れるコートで攻撃アイテムを駆使するクッパ・ステージをはじめ、それぞれのモードは手応え十分。生半可なテクニックと知識だけでは、クリアできないものばかりだ。ここでは、各モードで効率よくプレイを進めるためのノウハウの基礎を紹介してみよう。



⬆モードは人数、キャラクターを選んでからセレクトできる。エキシビションを含めてぜんぶで5種類だ。まずは一通り遊んでみよう。



⬆協力、対戦ができるシーンも多い。特にリング・ショットのモードでは、参加人数が多いほど熱いプレイが展開できる。



⬆各モードをクリアすると、それぞれまったく違ったよいことが起きたりする。詳しくは44ページの表を見よう。

1 トーナメント・モード

▶▶▶キノコカップ、フラワーカップ、スターカップを勝ち抜いて、優勝を目指す勝ち抜き戦モード。

トーナメントはコンピュータ・キャラクターと戦って、勝利することでじょじょに駒を進めていく。最初のキノコカップでは、さほどクセのあるキャラクターは登場しないが、先に進むほど強敵が現れるようになる。基本的には同じキャラクターが登場しながら、戦法がどんどんレベルアップしていく。

◆トーナメントの流れ……

➡チャート上で当たった敵と勝負をする



➡カップごとに優勝時の表彰画面が現れる



➡そして、次のカップへ改めてチャレンジする



●変化するコンピュータ・キャラクターの強さ

キノコカップでは多少強くボールを打ち返せば簡単に勝てた相手が、後半になると強敵になることが多い。とにかく油断しないこと。自分のキャラによって、対戦相手が多少変化する。





●キャラクターごとの弱点を突く

各キャラクターには攻めるべき弱点がある。ネット際でプレイする相手には山なりのボールを打ったり、足の遅いキャラにはボレーで応戦してみるなど、工夫のしどころはたくさんある。





●ラリーはどこまでガマンできるかがカギ

スターカップあたりになると、試合時間がどんどん長くなる。これは延々とラリーの状態になりがちだからだ。根負けしないように、ひたすらスキをうかがいつつ戦おう。





2 リング・ショット ▶▶▶

コートに出現するリングにボールを通過させて得点を重ねていくモード。時間制限があるものや、試合に勝たなくてはならないものまで4タイプある。いずれも特定のスコアを得る必要がある。



↑リング・ショットのフラッグ選択画面。最初はたいした数のリングではないが少しずつ増えていき、後半は大変な数になる


↑ゲーム・モード。リングに通しつつ、試合でスコアしなくてはならない。相手にスコアされると通したが[illegible]得られない


↑タイム・モード。制限時間内に規定数のリングを通せばクリア。ここでは比較的時間との勝負になりやすい


↑ボール・モード。制限時間はないが、ミスするたびに手持ちボールが1個ずつ減っていく。パワータイプが手強い


↑ポイント・モード。どんどん大きくなっていくリングにボールを通す。[illegible]ほど得点は高い。後半はロブで決めなくてはならな[illegible]

コート中央付近に次々と出現するリングを狙うこのモードは、ある意味トレーニングに向いている。リングの場所をある程度狙わないと得点を得ることができないため、正確な方向に打つ方法が少しずつにわかってくるからだ。しかも時間制限やミスのカウントもあり、ある程度の緊張感を感じつつプレイするので練習効果は高い。

4種類のうちからプレイしたいリング・ショットをひとつ選ぶと、その相手のキャラクターと規定リング数が表示される。この数だけリングを通せばクリアとなるが、それぞれにルールがあるので、その条件も満たさなければならない。規定数をクリアすると、次のキャラが出現する。

じょじょに条件は厳しくなり、タイプの違うキャラが入れ替わり立ち替わり相手になるので、そうそう簡単には最後まで行き着けない。また、後半になると低い位置だけでなく、空中の高い場所にリングが出現するので、意識的にボールを打ち上げるテクニックも要求される。しかも、それをスマッシュで返してくるキャラが中にはいる。そんな状況を克服してリング数を増やしていかなければならないので、必然的にボールを狙った場所へ打ち返すテクニックが身につくはずだ。

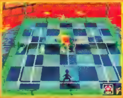
3 クッパ・ステージ ▶▶▶

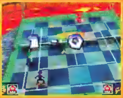
コートが左右に揺れる奇妙なステージでの勝負。ときどきアイテムも出現するので、それを使って相手を攻撃したりできる。

これまた、奇妙なステージの登場。設[illegible]はないが周囲は溶岩の海。何より、特徴的なのはコートがキャラクターの動きに合わせて左右に傾いてしまうのだ。これによってキャラたちは立っているだけでも少しずつ滑ってしまう。この不安定な状況の中で唯一影響を受けないのが、トリッキータイプのキャラクタ[illegible]に宙に浮いているので、地面の揺れにはいっさい関係ないからだ。とはいえ、元々不安定なキャラクターなので、ハンディキャップがなくなったぐらいに思っておくべきなのかもしれない。

もうひとつの特徴はアイテム。コート中央の空中にある虹色のボックスに[illegible]テムが入手できる。相手を攻撃するものから、自分の能力を一時的に高めるものまで効果はいろいろだ。これらをうまく使えば戦いは有利になるが、肝心のラケットさばきもおろそかにせずプレイしよう。




←アイ[illegible]ある[illegible]る。[illegible]


←アイ[illegible]は[illegible]用す[illegible]しの[illegible]

↑[illegible]いぶ滑っているはずなので、ボールを追いかけるのも[illegible]だ

4 パックン・チャレンジ ▶▶▶

コート対面の奥にいるパックンフラワーが吐き出してくるボールを打ち返す。しかし、手前にはお邪魔キャラクターが。

これまた風変わりなモードだ。コートの奥にはパックンフラワーが3匹いる。こいつらが吐き出すボールを打ち返すだけだが、手前のキャラクターがこれをバンバン撃ち落としてしまい、そうすると得点が入らない仕掛けになっている。つまり、どうしてもこのお邪魔キャラにカットされない位置へボールを返さなくてはならないわけだ。

全部で50球が飛んできて、最終的に何発を打ち返せたかでスコアが決定する。パックンフラワーのボールを打ち返[illegible]お邪魔キャラを避けるように打っていこ[illegible]心がけると返されにくい。ただし、パックンフラワーが吐き出すボールの軌道が一定ではないので、あまり自分の居場所を固定してしまうのも考えものだ。

また、相手にするキャラクターのタイプによって、結果が大きく変わる可能性がある。テクニック、スピードタイプあたりだと、比較的厳しい展開になりがちだ。自分のキャラにもよるがパワータイプが相手にしやすいだろう。


↑センターに[illegible]打ち[illegible]しているとい[illegible]ってもスコアは入らない


←お邪魔キャラ[illegible]されたボールは、[illegible]でも[illegible]



←50個のボールを打ち返[illegible]たかが[illegible]



各モードのクリアボーナス大紹介!

各モードを極めると、それぞれにうれしいボーナスが出現するのだ。

トーナメント優勝をはじめとして、リング・モード、パックン・チャレンジなどのほとんどのステージで特定の条件をクリアすると、なんと、うれしいことに隠しキャラクター、隠しコートなどがボーナスで出現する。もちろん、出現したものは使うことができる。

このクリアボーナスをすべて見るためには、各キャラクターとの長い戦いや、かなりのテクニックが必要。下の条件表の通り、だいぶ苦労するはずだが『マリオテニス64』を遊び尽くすためにも頑張ってみよう。



⬆トーナメントで優勝すると、そのとき使っていたキャラクターを選択画面でスターキャラクターにできる。強力でスピードのあるボールを打てるようになる



⬆シングルトーナメントを勝ち抜くと、使っていたキャラクターによっては、見るからに楽しいコートが選べるようになる。まずは、はじめのキノコカップをクリアだ



⬆隠しキャラクターは、とにかくうれしい。各トーナメントで優勝すると、ヘイホーとドンキーコングJr.の2体がメンバーに加わる。両方とも、とても強力なキャラクターだ

モード別	条　件	クリアボーナスの内容
シングルストーナメント	トーナメント・モードで優勝する	ヘイホーがメンバーに加わる
シングルストーナメント	トーナメント・モードで優勝する	使っていたキャラクターがスターキャラクターになる
シングルストーナメント	マリオでキノコカップを優勝する	隠しコートが出現する
シングルストーナメント	ヨッシーでキノコカップを優勝する	隠しコートが出現する
シングルストーナメント	ドンキーコングでキノコカップを優勝する	隠しコートが出現する
ダブルストーナメント	トーナメント・モードで優勝する	ドンキーコングJr.がメンバーに加わる
パックン・チャレンジ	パーフェクトをとる	パーフェクトコートが出現する







『マリオテニス64』

Developers Interview 開発者インタビュー

もっと『マリオテニス64』を知りたい！　と開発元、株式会社キャメロットを直撃した。出迎えてくれたのは社長・副社長コンビの高橋宏之氏と高橋秀五氏、世に言う高橋兄弟。この気さくな2人に、気になっている話をぶつけてみた。普通のテニスとしてゲームにするのではなく、テニスの一番楽しい部分だけを抜き出してゲームを作った、そんなコンセプトがあるのではないか。単純で直感的な操作方法は、そんなスタンスの表れではないのか。スポーツ・シミュレーションの姿勢を排除して、Aボタンを押すだけでも十分に遊べるゲームの正体をいくつかの角度から探ってみた。

—スポーツをゲームにする場合、数字やライセンス契約の名前にこだわったものが多い中、『マリオテニス64』は、テニスそのものを極端に言えば「じゃんけん」くらい単純化したもののように思えるんですが？

高橋宏之氏（以下、宏之）　そうですね。それはなかなかよい表現ですね。低年齢層だから簡単にとか、高年齢層だから難しくとかいったゲームの作り方って、邪道だと思っているんです。面白さの本質って同じだと。ところが単純な操作みたいなものって、メーカーが嫌がるんですね。変にいろいろとつけたがる傾向があるんです。その結果、いざ僕らがゲームをプレイすると、たとえばロールプレイングゲームのウィンドウを覚えるだけで、ものすごく時間がかかる。そんなところから、陳腐な表現ですけど「シンプルで奥が深いもの」を自分たちが望んでいたんだと思います。また、テニスって素人にとってはハードルの高いスポーツだと思うんですよ。まずは、打ち返せないところから始まって。そして、ある程度慣れてくると「ラリーが続けられるようになりたい」と思う。それをゲームでかなえてあげたい。で、ラリーを続けるためには、あまり余計なことを頭の中で考えられない。そんな事実がシンプルな操作性を生んだと言えます。



「低年齢層だから簡単に」ってゲームの作り方は邪道だと思う

高橋秀五氏（以下、秀五）　でも、実は結果的にこうなったという原因もあったりするんです。このゲームの動きの基本は、ボールを打ちやすい位置にいかにして速く着くかです。その場所でボタンを押すだけで、よい球が打てる。今までのゲームならタイミングよく押すという縛りがあって、今回はその縛りを破ったわけです。本当に破ってよいものかどうかは、我々の中でも紆余曲折がありました。実際のテニスについて考えると、やっぱりボールの位置に速く着いたほうが有利なんです。それで、今までの常識は考えずに、自分たちがよいと信じる方向へと決めた操作性なんです。ただ、単純にすることは逆に難しいもので、たくさんのボタンに役割を当てるほうが簡単なんです。それをわざわざAボタンとBボタン、そして、その複合だけにしたことは大きな決断でした。

宏之　任天堂の宮本さんの言葉も大きかったんですよ。だいたいこんなものを作ろうというのは、ほとんど企画の段階で決まっていて、最終的にはゲームボーイとN64がリンクできるという案が前提にあったんです。制作前段階で、マリオのゲームだということもあって、宮本さんにプレゼンテーションさせていただいたんですよ。そうしたら宮本さん、「すごくよいと思う。ところで、もちろんN64とゲームボーイは同じ操作方法になるんですよね」



Hiroyuki Takahashi



高橋宏之

(株)キャメロット　代表取締役社長

実顔が優しいお兄さん。理論的かつわかりやすい説明をしていただいた。兄弟揃ってゴルフやテニスに熱中するスポーツ好きだけあって、「テニスの何が楽しいか」にこだわれる人。



と。「ということはA・Bボタンだけでこれやるの？」となり、「結構大変ですが、がんばって下さいね」と言われて。

秀五　元々はCボタンを使って、いろいろな球種を打ち分ける案もあったんです。

宏之　Aボタンでトップ・スピン、Bボタンでスライスってところは最初から考えていたのでよかったんですが、じゃあフラット・ボールはどうするの、スピードのあるボールはどうしよう、なんて話になっちゃって。なら、ゲームボーイを主体に考えなくちゃならないというところから、この操作性が生まれたわけです。



宮本さんの一言がこのゲームの操作性を決定したんです

秀五　単純化するところで、それだけせめぎあっていますから、そういう意味で大変練られた操作性になったなと思いますよ。

宏之　宮本さんの言葉に「まいっちゃったな〜」と思ったんですよ、本当のこと言うと。だけど、とことん考えてこうやってやればできるじゃないかというアイデアが生まれたとき、そこまで考えてよかったと思いましたよ。

秀五　Cボタンでフラットを打ったり、タイミング重視のバージョンも初期にはありました。でもプログラマーが実験をきちんと重ねていったおかげで、今の操作性があるんです。

宏之　逆に、特定のタイミングで確実にボタンを押すゲームになっていたら、純粋にテニスを遊ぶ以外のモードが楽しくなかった可能性も高いので、見事にシンクロしていると思いますよ。

—最初はボタンのコンビネーションに慣れようと思って構えていたんですが、気付いたら最初から操作できていました。

秀五　最初のプレイは、Aボタンだけでも OKだと思いますよ。で、美しく決めたいと思ううちにコンビネーションを覚えて、最終的にA・Bボタン同時押しのスマッシュに行き着く。そんな流れで自然に遊んでもらえるんじゃないかと期待しています。A・Bボタン同時押しで打てるスマッシュはボールの高さなどが合わないと出ないんですけど、本当のテニスでも「きた、スマッシュだ！」とワクワクしながら打とうとするとミスしてしまうことがある、あの感覚と同じなんです。チャンス・ボールだからこそのミスという感覚を、再現できていると思います。タイミング重視のゲームを作ったとしたら、スマッシュを狙うために空中に上がったボールを打つのってもっと難しいんです。その難しさが、スマッシュを決める快感をそぎ取ってしまうでしょう。「スマッシュを気持ちよく決められる」というコンセプトから、タイミングは抜きにして、今回の操作性でまかなおうと決めたんですよ。



からのアドバイス

実はこのキャラが使いやすい！



●トリッキータイプ

テレサとパタパタのトリッキータイプは扱いが難しいと思われがちだけど、人との対戦で使うとメチャメチャ効果がありますよ。ボールがグゥーッと横に曲がるので、受ける側としては落下地点の予測ができないんです。魔球を打たれているのに近い感覚になっちゃいますね。クッパ・ステージでも地形の影響を受けないので有利ですし。



―あと気付いたのが、トーナメントで最初のうちはコンピュータのキャラクターに勝つのはすごく簡単ですが、進んでいくうちにキャラの行動そのものは似ているのに、返すボールが鋭くなったりする。それらのバランスの上がり方がきれいだなと。ずいぶん、練られたのでは？

秀五　うちの会社では、本当の意味でのリアル・タイム進行のゲームって初めてなんです。ロジカルな部分ではいろいろ考えがあり、それを実際に作ってみて「うーん、もうちょっとここをどうにかしてみよう」という試行錯誤がありました。同時に、キャラクターに個性付けをする問題もあります。で、それを導入するとまたバランスが変わってくるので、また見直し。この繰り返しで、どんどん変化していきました。

宏之　テニスゲームのキャラクターって、格闘ゲームと同じようにキャラの個性があったほうが面白いと思うんですけど、個性をつけるほど得手不得手ができて、結局戦い方がパターン化してつまらなくなっちゃうんです。コンピュータの強さを決めるとき、その問題がジレンマでした。たとえば、キャラがサーブ・アンド・ネットでダッと走り寄っちゃっていいのか？　本当のテニス・プレイヤーがそうしているからOKなはずなんです。でも、作っている側ではすぐにそうとはいかない。この辺はとにかく練りました。で、任天堂キャラクターって僕らがゲームを始めた頃から親しみがあって、個性が立っていますよね。そういった意味では、自分の解釈もあってシンクロさせやすかったように思います。

秀五　自分たちがユーザーとして育ってきた段階では、任天堂のゲームばかりでした。自分たちの感覚が近いので、無理にああしよう、こうしようと思うのではなく自然にできたと思います。



―ところで、なぜ今回テニスをゲーム化することになったかを聞かせて下さい。

宏之　既存のゲームは、一般のテニス・プレイヤーの視点でゲームをさせるスタイルが多い気がします。現実の世界と同じぐらいのハードルの高さになっている。誰でもそれができる前提があってゲームが生まれるのに、ゲームになるまえにゲームが終了しているんです。なら、それらとは差別化したものが自然に生まれると思ったんです。コントローラを握っただけで、プロと同じ感覚でプレイできる。楽しいですよね。コンピュータ・ゲームって何かなと考えると、ロールプレイングゲームなら勇者になりたいわけだし、スポーツゲームならスーパースターになりたい。そんな夢を叶えるものだと思うんですよ。

任天堂キャラは昔から親しみがあったから作りやすかった





高橋秀五

(株)キャメロット　代表取締役副社長

誠実なまなざしの弟さん。
冷静な分析と開発秘話を
次々に話していただいた。
プログラマーとの
連係プレイを繰り返していただけあって、
実はここに掲載した以上の
興味深い話もたくさんあった。

Shugo Takahashi



●パックン・チャレンジ

パックン・チャレンジは相手をワリオにすると比較的有利です。相手のバックサイドに打ち込むようにすると返されにくいんです。そして、基本はどんどん前に接近して、とことんボレーで決めていく。スコアの壁は40ぐらいですかねぇ。こちらが好調を維持していると、相手がムキになって返すようになってきますから。パーフェクトへの道は厳しいですが、確実にとれるのでチャレンジしてみて下さい。



●最強キャラクター……？

メインの開発プログラマー2人が使っているキャラクターは、ピーチとデイジー。彼らいわく、オールマイティでクセがないので使いやすいとのことです。この2キャラを比べると、デイジーのほうがリーチが長くてピーチはコントロールがよい。また、ワルイージやルイージはボレーが強いのでネット・プレイが得意で、特にワルイージはリーチが長め。スマッシュ狙いなら背が低いキャラクターが有利です。



MR. DRILLER ミスタードリラー



徹底的に掘り下げて大攻略

地中深くまで順調に掘り進めているかな？
ここでは、1000mまで潜れなくて苦戦しているあなたに、
掘り方のテクをお届け。さらにタイムアタックのコツも伝授だ！

PS	メーカー：ナムコ ジャンル：アクションパズル 発売日：6月29日 価格：4800円（DC版、PS版）3800円（GB版）
DC / GB	周辺機器：プレイ人数1人／PS版：メモリーカード（1ブロック）／デュアルショック対応（振動のみ）／DC版：メモリーバックアップ（12ブロック以上）／ぷるぷるぱっく対応／VGAボックス対応／モデム対応／GB版：ゲームボーイカラー専用／バッテリーバックアップ対応

アーケードモード編 目指せ1000m!!目指せミスタードリラーの称号!!



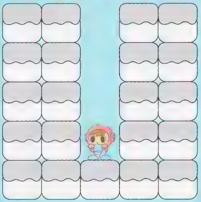
ドリラーの称号をゲットするには…

- 60万点以上をゲットしてクリア
- ススムくんをひとりも失わずにクリア

どちらかを満たせばオッケー!!

掘りテク[01] まっすぐテンポよく掘り進め

とにかく頭上からブロックに押しつぶされるのを避けるには、頭上の安全を確保するのが第一。そのためには基本的に地中に向かってまっすぐ掘っていけば安心だ。もし地中で進路変更する場合は、つねに頭上の安全を確保しつつ進むように。 あとテンポよく、素早く掘り進むのも重要。テンポよく早く掘れれば、その ぶん早く移動できるので、何かと有利だぞ。



⬆このように、ひたすらまっすぐ掘っていけば、頭上からブロックが降ってくる心配もなく安全だ

掘りテク[02] 落下エアカプセルに注意!

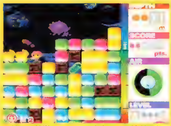
初心者がよくやるミスとして、エアカプセルを取ることに必死で他のことに意識がいかなかったため、やられてしまうパターンがある。特に右の図のように、カプセルとブロックが一緒に落ちてきたときは要注意。このまま落ちてくるのを落下地点で待ちかまえていると、カプセルを取った直後にブロックに押しつぶされてしまうぞ。何も考えずに行動し、餌につられてやられないように注意しよう。



⬆このままだとつぶされるぞ。落下地点の下で待たずに、スグ横でカプセルが落ちるのを待とう

アーケード1000m 地層別掘り進め方講座 その1

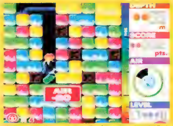
ここでは、アーケードモードの1000mの地層について紹介しよう。地層ごとに、登場するブロックの色数、×印ブロックやエアカプセルの数、はたまたブロックやススムくんの落下スピードまで違うのだ。そこで、それらの地層ごとの特徴を紹介すると共に、掘り進み方のコツも紹介していくぞ。掘り方のテクも重要だけど、地層の構造を把握することも、攻略していくうえで欠かせないことだぞ。



⬆地層の特徴をしっかりと把握して、地層ごとに掘り進め方も変えていこう

0～399m まだまだ序の口だけど油断は禁物

エアカプセルも数多く出現し、×印ブロックの出現も少ないので、比較的エア不足の心配がなく進める。たとえカプセルを取るために×印ブロックを壊して進んでも、テンポよく進んで行けば大丈夫。ただし油断は禁物。100m～199mの間はブロックは3色なので、連鎖崩れが発生しやすい。調子にのってブロックにつぶされないように。



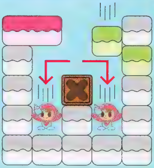
⬆称号を目指すならエアカプセルをひとつも逃すな。ときには、×印ブロックを壊して進め

掘りテク[03] 屋根を作ってルートを変更

地中へとまっすぐ掘って進むときに障害になってくる×印ブロック。この×印ブロックを避けて掘り進むときは、ルートを変更した先でブロックが降ってこないように安全確保しながら進むようにしよう。右の図のような場面で×印ブロックに遭遇したとき、安全に進めるパターンが2通りある。まずひとつ目は、左に1ブロック掘って下へと進むパターンだ。このように進むと上にある横長のブロックが屋根となり、ブロックが落ちずに安心して進むことができる。ふたつ目は右に1ブロック掘って下へと進む場合だ。このように進んでも、落ちてきたブロックが途中のブロックとくっついて屋根になってくれる。このように、掘り進んだ先が安全に進めるのかを常に見極め、確実に安全を確保しながら掘り進むように心がけよう。



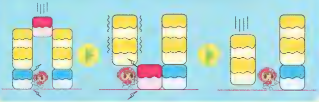
⬆ジャマな×印ブロックのために、真下に掘り進めない。そんなときはルート変更だ



⬆周りのブロックの状況を見極め、安全に進めるルートを選んで掘り進んでいこう

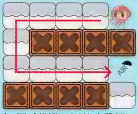
掘りテク[04] 落下ブロックは左右に素早く避けろ

たまに予期しないブロックが落ちてきてピンチになるときもある。そんなときは、瞬時に左右どちらかのブロックを掘って一時的に避けよう。その後、落下したブロックを掘って元の場所へ戻れば危険を回避できる。



掘りテク[05] 時にはX印ブロックも壊せ

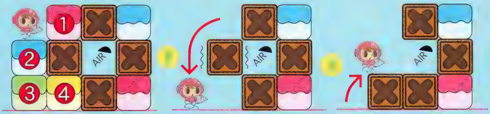
右の図のように遠回りしてエアカプセルを取るなら、直接真下の×印ブロックを壊して取ってしまったほうが時間のロスにもならずに効率的な場合もある。特にエアの残量に余裕のある0～200mは、ちょっとくらい×印ブロックを壊しても、エア不足で泣くことはない。それよりも、最短ルートを進んで時間短縮に努めたほうがいいぞ。



⬆エアに余裕がないときは、矢印のルートで遠回りして回収したほうが賢明だ

掘りテク[06] X印ブロックをくずしてエアカプセルをゲット!! その1

右の図のように×印ブロックに四方を囲まれたエアカプセルを取る場合は、数字の順番にブロックを掘ろう。するとエアカプセル横の×印ブロックが落下して、中のエアカプセルを取ることができるぞ。このエアカプセルを取る方法は、基本中の基本なので、しっかりと把握して、いつでも実戦で使えるようになっておこう。掘り方の手順さえ覚えてしまえば簡単だ。

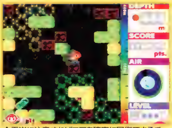


⬆まずは、順番通りに掘っていく。次に③のブロックを掘った場所で待っていると、×印ブロックが落下するぞ

アーケード1000m 地層別掘り進め方講座 その2

400～499m 連鎖が多発する2色ブロック地帯

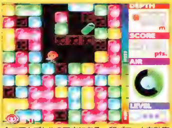
登場するブロックは2色だけ。どこか一部分を掘っただけで、連鎖消えが始まるぞ。安全に進むなら、ブロックを1、2個消したら頭上にブロックがないところで待機し、連鎖消えが治まるのを待つ。あとは、この繰り返しで掘り進んでいくだけ。くれぐれもエアカプセルを取ろうとして連鎖に巻き込まれたりしないようにしよう。



⬆雪崩に注意すればエアを確実に回復できるチャンス。ボーナスステージみたいな感じだ

500～699m そろそろカプセルの回収が困難に

ここから先は、エアカプセルの四方に×印ブロックが登場し、取るのが難しくなってくる。さらにエアの減るスピードも早くなってくるので、カプセル周りの×印ブロックをうまいこと消して確実に回収するようにしよう。もしカプセルを取るのに苦戦するようであれば、即座にあきらめて、次のカプセルを取るようにするのも手だ。



⬆エアカプセルの四方にある×印ブロックを効率よく消せるかが生死の分かれ目になるぞ

掘りテク [07] X印ブロックを運んでエアカプセルをゲット その1

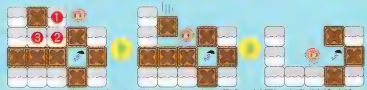
エアカプセルを囲んでいる×印ブロックの近くに、別の×印ブロックがある場合、×印ブロックをくっつけて消してしまうのも手だ。右の図のようにブロックを消していき、うまく×印ブロックを誘導してあげれば、×印ブロックが消えて、囲まれたエアカプセルを取ることができる。このテクニックは、特に×印ブロックが多く出没する800m以降で効果的だぞ。



⬆順番通りにブロックを掘って、×印ブロックを誘導してくるだけ。簡単にエアカプセルが取れる

掘りテク [08] X印ブロックを運んでエアカプセルをゲット その2

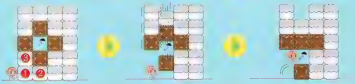
×印ブロックを運んで、エアカプセルをゲットするテクとして、右の図の場合でも簡単にできるぞ。たまに、エアカプセルを囲んでいる×印ブロックの横から横長に×印ブロックが3個以上並んでいることがある。このときは、その横長の×印ブロックの上に上空から×印ブロックを落としてあげるだけで、×印ブロックが消えて、簡単にエアカプセルが取れるのだ。



⬆×印ブロックが横長に伸びているときは、このテクニックで×印ブロックを消してカプセルをゲットだ

掘りテク [09] X印ブロックをくずしてエアカプセルをゲット その2

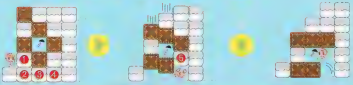
エアカプセルを取る場合は、毎回上のほうから掘り進んで取れるとは限らない。右の図のように、下方から取らなくてはならないときだってある。そんな場面に直面したら、まず①と②のブロックを掘り、一呼吸置いてから③のブロックを掘ろう。すると、右図のように取れるのだ。ただし、掘る順番を間違えてしまうと、エアカプセルが取れなくなるので注意しよう。



⬆図に書いてある順番でブロックを掘っていくように。②と③の順を間違えるとカプセルが取れない

掘りテク [10] X印ブロックをくずしてエアカプセルをゲット その3

エアカプセルが×印ブロックで囲まれているときのカプセルを取る掘り方は、まだまだ他にもいっぱいある。右の図のように、掘っていっても取ることはできるのだ。どのようにしたら効率よくエアカプセルを取れるかが、500m以降の生死を決めることになる。鋭い洞察力でどのように掘っていけばエアカプセルを取れるかを見極め、手早い動作でススムくんを動かし、エアカプセルを取っていくのだ。あとは鍛錬あるのみだぞ。



⬆一見、エアカプセルを取るのが難しいように思える場合でも、このように掘っていけば取れる

アーケード1000m 地層別掘り進め方講座 その3

700～899m エアカプセルを確実に回収しろ!

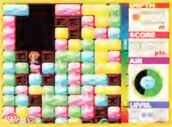
ブロックは3色地帯なので、連鎖も起こりやすくなっているぞ。そのうえ、ブロックの落下スピードも上がり、とっさの回避も難しくなる。素早い判断でテンポよく掘り進んでいこう。エアカプセルの出現数も少なくなっているので、確実に取っていくようにすること。取るのに時間がかかりそうなら、無理せず先を急いだほうが得策だぞ。



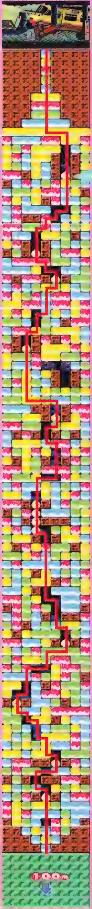
⬆連鎖消えに注意しながら、ドンドン進んでいこう。モタモタしていると命取りになるぞ

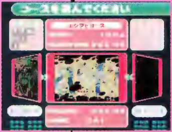
900～1000m あと一息だ! ガンガン掘り進め!

残すところあと100m。エアカプセルは5個しか登場しないので、取り逃がさないように。ブロックは4色なので、連鎖崩れは起こりにくいが、油断は禁物。ここは気を引き締めて、今までのテクニックをフルに使って掘り進んでいこう。みごと1000mに到達すると、この物語の謎が明らかになるエンディングが待っているぞ。



⬆ここまで来れたらあとはエアの残量との戦いだ。ひたすら掘り進むべし!!





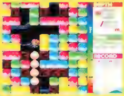
タイムアタックモード編

目指せ!! 全面クリア!!

タイムアタックモードの各コースのコツを伝授。ここを見れば、どのように進めばいいのかがわかるぞ！

とにかく、テンポよく掘れることが重要だ。ちょっとのモタつきがタイムロスに繋がってしまうぞ。

A サブウェイコース
深さ：100m／クリアタイム：0'15"00



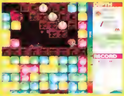
左のマップでルートを示した通りに、ブロックの隙間のある空間を進みつつ、タイムアイテムを確実にゲットして進め。

B クラシカルコース
深さ：100m／クリアタイム：0'17"00



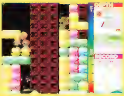
なるべく縦に長いブロックを壊して、飛び降りながら進んで行くように。もちろんタイムアイテムはすべて取ること。

C アーマーコース
深さ：100m／クリアタイム：0'23"00



タイムアイテムを包んでいる×印ブロックの下にあるノーマルブロックを壊して行き、タイムアイテムを全部取ろう。

D エジプトコース
深さ：100m／クリアタイム：0'22"00



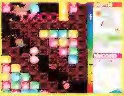
マップが左右に分断されているコース。前半は左のルートを進み、49m以降は右のルートを進んで行くといいぞ。

E ネッシーコース
深さ：100m／クリアタイム：0'21"00



×印ブロックをタイミングよく落とし、×印ブロックを連鎖で消していこう。連鎖を止めないようにするのがコツだぞ。

F マンモスコース
深さ：100m／クリアタイム：0'20"00



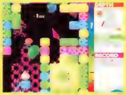
右のマップのルートのように×印ブロックで囲まれた所を通って進め。最後の3つ並んだアイテムも素早く回収しよう。

G ザウルスコース
深さ：100m／クリアタイム：0'23"00



タイムアイテムを囲んでいる×印ブロックの下に潜り込んで掘るように進み、連鎖によって×印ブロックを消そう。

H アンモナイトコース
深さ：200m／クリアタイム：0'25"00



次々と連鎖が起きるコース。タイムアイテムのある位置をちゃんと把握して先回りし、連鎖に運ばれるようにして進め。

I マンションコース
深さ：200m／クリアタイム：0'14"00



箱形の×印ブロックがエレベーターのように、次々と降りていくコース。そのエレベーターを乗り継いで進んでいこう。

J ファクトリーコース
深さ：300m／クリアタイム：0'25"00



ブロックが2色しかなく、連鎖がドンドン発生する。タイムアイテムの位置を覚えて、先回りしながら掘り進もう。



※GB版には「タイムアタックモード」はありません。

PS DC GB

スーパーロボット大戦α

PS
メーカー：バンプレスト
ジャンル：シミュレーションRPG
発売日：5月25日
価格：6,980円
周辺機器：プレイ人数1人／メモリーカード4～15ブロック／Pocket Station対応（メモリーカード+2ブロック）／アナログコントローラ対応

作品別攻略指令

すでにエンディングを迎えたプレイヤーも多いだろう。2回目以降のプレイは重厚なストーリーを各作品別に追いながら、ゲームを楽しんでみてはどうだろうか？

『スーパーロボット大戦α』はこんなゲーム！

ストーリーを一新！新生「スパロボ」

今作のストーリーは、今までのシリーズを基本にし、新たに作り直されている。そのため、シリーズ初心者でも昔からのファンでも楽しめるような構成になっているぞ。また、マップ画面は真上から見おろす2Dタイプから、斜め上から見おろす3Dタイプのクォータービューになり、高低差の概念があるなどの変更点がある。戦闘シーンはアニメーションが派手になり、ロボットたちが滑らかに動きまわる姿は必見だ。システム面はほとんど変更されず、今までのよい部分を集約しているため、より高い完成度を見せている。



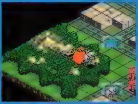
↑新たに始まった『スーパーロボット大戦』。旧作を知っていると楽しめる部分も多い



←今作では、バルキリーなどの新しいユニットも多数登場するのだ

特徴1 戦闘シーンがカットできる!!

シリーズ初の戦闘デモのオン・オフ機能が追加され、よりスピーディーにゲームをプレイすることが可能になった。これで、繰り返し遊ぶときの時間が大幅に短縮されるぞ。


Tフィールドなどの効果の発

特徴2 熟練度が攻略を左右する

熟練度ポイントによりゲームの難易度が変化するシステム。進行具合でポイントが増減し、敵増援の回数などが変化する。初心者は簡単に、上級者は歯ごたえのあるプレイが楽しめる。

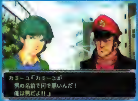

↑熟練度ポイントは、主人公のステータスで確認できる。こまめに確認しておこう

複数の作品が絡み合って織りなすさまざまなストーリー

作品ごとにストーリーを追ってみよう

『スーパーロボット大戦α』のシナリオは、複数の分岐によってさまざまなストーリーを楽しめるようになっている。そのため1回のプレイではすべてのシナリオを見ることは不可能だ。分岐は作品ごとに分かれていることが多く、うまく選択しないと作品ごとにつながったストーリーを見ることができない。そこで、作品別に攻略ルートを分けて紹介しよう。

ルートは大きく分けて、スーパーロボットルート、新世紀エヴァンゲリオンルート、機動戦士ガンダムZZルート、機動戦士ガンダム0083ルート、聖戦士ダンバインルート、新機動戦記ガンダムWルート、超時空要塞マクロスルートの7つ。そのうち、スーパーロボットルートに関しては、マジンガーZ、ゲッターロボ、コン・バトラー、ボルテス、ダンクーガ、ガンバスターがまとめてある。また、ガンダムZZルートにはZガンダムが、0083ルートにはF90のストーリーが含まれている。



←登場作品ごとのストーリーがあるので、何回でも楽しむ

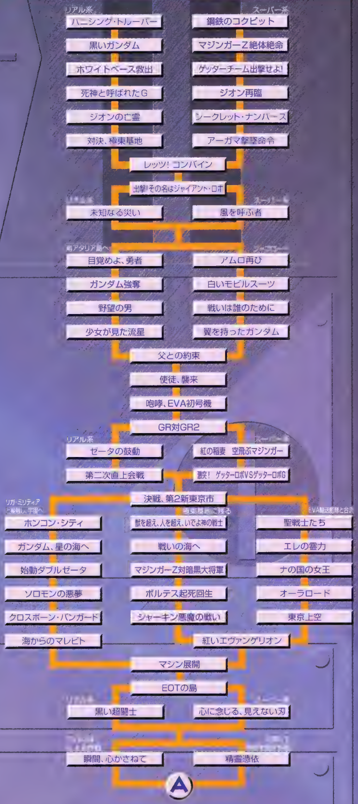


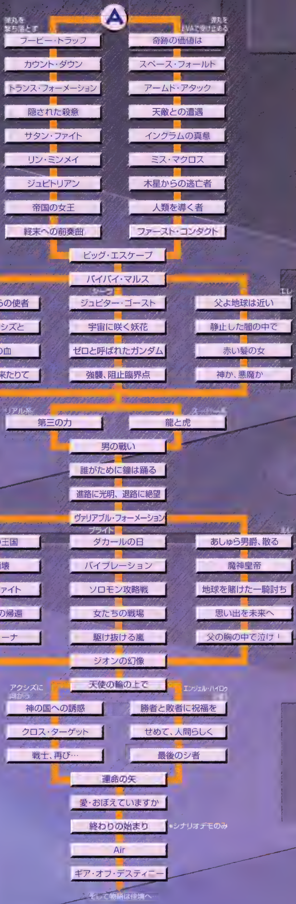
←いくつか…って、面白い場面を作り出し

君はどのタイプ？

シナリオフローチャート

シナリオのつながりがどのようになっているか、簡単に分かるよう、フローチャートにまとめてみた。これを見ながらゲームを進めれば分岐で迷うことはないだろう。





「スーパーロボット」ルート

マジンガーやゲッターなど強力なロボットが中心だ！

「スーパーロボット大戦」といえばやはりスーパーロボットだ！　という人には、このスーパーロボットルートがお勧め。このルートを通れば、スーパーロボットに関するイベントをすべて見ることができるぞ。スーパーロボットのイベントでメインになるのは、マジンガーZ、ゲッターロボ、ボルテスVといった面々。もちろんダンクーガやライディーン、ガンバスターのイベントもある。なお、ジャイアント・ロボもスーパーロボットだが、イベントはすべて共通ルートにあるため、どのルートを通っても見ることができるのだ。

スーパーロボットルートを通るには、まず最初の主人公選択で、タイプはスーパーロボット系を選ぶ。「[illegible]」では南アタリアへ行き、「決戦、第2新東京市」では特務機関に残る。「心に念じる、見えない力」ではどちらを選んでもよいが、次の「瞬間、心かさねて」か「精神汚染」ではEVAで受けとめるを選ぶこと。これは「[illegible]」のイベントを、ガンバスターの話にするために。「バイバイ・マルス」ではエルの部隊を選び、「ヴァリアブル・フォーメーション」では再びエルの部隊を選ぶ。「天使の輪の上で」ではどちらを選んでもよいが、ダンクーガの話が少しだけあるので、アクシズに向かうほうがお勧め。このルートでは、マジンガーZやゲッターロボだけが単独に出撃するというシナリオもあるので、機体改造はマジンガーZとゲッターロボを中心に行なっておかないとかなり苦戦するぞ。またスーパーロボットは分離状態でもそこそこ戦えるようにしておくのも重要なポイントだ。



←スーパーロボットルートはやはりマジンガーZがメイン



←ボルテスVのイベントはメインストーリーにも関わってくる

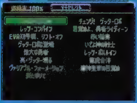


POINT1 すべてのデモが見られる

スーパーロボットルートでの最大の特徴は、デモがすべて見られる点。以降はオプションのデモセレクトで何回でも見ることができるようになるので、どのプレイヤーもこのルートを一度は通ってほしい。デモがあるシナリオは全部で11。なお「ギア・オブ・デスティニー」までだとデモセレクトは100%にはならない。残りの1つはゲーム終盤にあるので、ぜひ見つけ出そう。



←スーパーロボット[illegible]か、見られないデモもいくつかある



←一度見たデモは、オプション[illegible]

POINT2 マジンガーZが使い続けられる

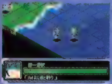
甲児は途中から、マジンガーZからマジンカイザーに乗り換えるが、このルートを通る場合は、マジンガーZに乗り続けることもできる。「魔神皇帝」クリア後の選択で、マジンガーZのほうを選ぶだけでパワーアップ版マジンガーZに乗り続けられるのだ。パワーアップしたマジンガーZは、マジンカイザーとほぼ同じ性能を持っているため、戦力的には問題なく活躍させることができるぞ。マジンカイザーなら強制出撃するシナリオに、強制出撃できないという欠点はあるものの、甲児にはやはりマジンガーZというプレイヤーなら、ぜひこちらを選んでほしい。



←マジンガーZに乗り続ける場合、大車輪ロケットパンチが使えるようになるぞ

POINT3 ハイネルを説得しよう

今作では、スーパーロボット系で敵から味方になる仲間は1人もいないのだが、ボルテスVの敵役、プリンス・ハイネルだけは途中で説得することができる。「地球を賭けた一騎討ち」で健一とハイネルが戦闘し、その後の選択ではハイネルたちを見逃そう。「父の胸の中で泣け！」では、ボルテスVでハイネルに隣接して攻撃。「ギア・オブ・デスティニー」でハイネルを撃墜すると、その後のハイネルを健一で説得することができるのだ。





POINT4 ガンバスターの武器が追加される

ほとんどのスーパーロボットは自動的にパワーアップして武器が追加されるが、ガンバスターのみ「父の胸の中で泣け」を通らないと武器が追加されない。そのためガンバスターが好きなら、このルートは必ず通っておく必要がある。追加される武器はバスタートマホークブーメランとバスターホームラン。特にバスタートマホークブーメランは移動後攻撃できるので、かなり使える武器だぞ。



↑バスタートマホークブーメラン[illegible]

「新世紀エヴァンゲリオン」ルート

謎の敵「使徒」と戦う汎用人型決戦兵器

エヴァンゲリオンが好きという人にはこのルートがお勧め。残念ながら、原作に登場したすべての使徒とは出会えないが、それでもゲームで登場するすべての使徒とは戦えるぞ。また、EVAのイベントでは選択が多く、その選択によってはシンジを前向きに行動させることもできるので、シンジの暗い性格はどうにかならないかと思っていた人には、原作と違ったシンジを楽しむことができるだろう。もちろん原作と同じように、性格の暗い後ろ向きのシンジにすることも可能だ。

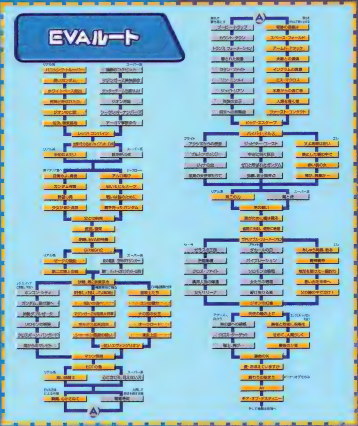
さて、エヴァンゲリオンルートは、まず最初の主人公選択でのタイプはリアルロボット系を選ぶ。「未知なる戦い」ではどちらを選んでもよい。「決戦、第2新東京市」は、どれを選んでもよいが、極東基地に残るか輸送艦隊と合流して「紅いエヴァンゲリオン」をプレイするのがお勧めだ。「黒い騎士」ではEVA2体による作戦を選び、「瞬間、心かさねて」ではEVAで受け止めるを選ぶ。「バイバイ・マルス」ではエレの部隊を選び、「ヴァリアブル・フォーメーション」でも再びエレの部隊を選ぶ。「天使の輪の上で」ではエンジェル・ハイロゥを追うを選べば、EVA関係のイベントがすべて見られる。EVA初号機は、改造し過ぎると「男の戦い」で敵からダメージを受けにくくなるので注意しよう。



↑[illegible]



↑EVAはATフィールドがあるため、ダメージを受けにくい[illegible]ユニットである

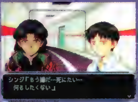


POINT1 シンジの性格が変化する!?

ゲーム中の選択や行動によってシンジの性格が変化するぞ。その変化するポイントは、以下の5つなので参考にしてほしい。これらのポイントで、原作と違う行動を取るとシンジが前向きな性格に、原作と同じ行動を取るとシンジは後ろ向きの性格になる。シンジの性格によってストーリーが大きく変化するのは「Air」なので、両方のパターンを見てみるのも面白い。



[illegible]



[illegible]

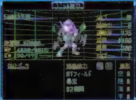
シナリオ名	前向き	後ろ向き
絶望、EVA初号機	「EVA初号機に乗る」を選択	「EVA初号機に乗らない」を選択
EOTの島	使徒をシンジで倒す	使徒をシンジ以外で倒す
神か、悪魔か…	「使徒バルディエルと戦う」を選択	「使徒バルディエルと戦わない」を選択
せめて、人間らしく	「今すぐ出撃する」を選択	「出撃する機会をうかがう」を選択
運命の矢	シンジを出撃させる	シンジを出撃させない

POINT2 初号機にS2機関が搭載される

「男の戦い」でEVA初号機がゼルエルに撃墜されると、暴走イベントが発生して、初号機にS2機関が搭載される。このS2機関が搭載されると、以後初号機にはアンビリカルケーブルが不要になるため、今まで以上にEVA初号機を活躍させることができるようになるのだ。ぜひ搭載させよう。



←初号機がゼルエルとの戦闘で撃墜されると、イベントで[illegible]



←S2機関を搭載すれば、以後アンビリカルケーブルは不[illegible]

POINT3 EVA3号機が入手できる

第13使徒バルディエルとして登場するEVA3号機は、シンジの説得により、のちに仲間に加えることができるぞ。方法は「神か、悪魔か…」の選択でバルディエルと戦うを選ぶだけ。後はどのような展開でも、「あしゅら男爵、散る」でEVA3号機が仲間に加わるのだ。また途中の「男の戦い」でEVA3号機が一時的に登場してくれるが、この時点ではまだ仲間に加わっていないので注意しよう。



↑EVA3号機のパイロットは、もちろんトウジ。[illegible]

「機動戦士ガンダムZZ」ルート

Z、ZZのストーリーが盛りだくさんのルート

やっぱりガンダムはテレビ版が好きという人には『機動戦士Zガンダム』と『機動戦士ガンダムZZ』のイベントがいちばん詰まっているこのルートがお勧め。もちろん、アムロもこのルートで活躍するぞ。また、フォウやプルツー、クェスといったパイロットが仲間に加えられるため、多くのニュータイプを活躍させることもできる。

機動戦士ガンダムZZルートは、まず最初の主人公選択で、リアルロボット系を選ぶ。「未知なる災い」ではジャブローへ行き、「決戦、第2新東京市」では宇宙に行く。「黒い超闘士」ではどちらを選んでもよい。「瞬間、心かさねて」か「精霊憑依」のどちらを選んでもよい。「バイバイ・マルス」ではブライトの部隊を選び「ヴァリアブル・フォーメーション」でも再びブライトの部隊を選ぶ。「天使の輪の上で」ではアクシズを選べばよい。さらにこのルートでは「運命の矢」でR-GUNパワードのパイロットとしてレビを仲間に加えることもできる。条件は厳しいが挑戦してみよう。



POINT1 ハマーンのイベントを見てみよう

ハマーンは、クワトロ、カミーユ、ジュドーとは浅からぬ因縁をもっている。特にクワトロで説得できる場面がいくつかあるが、その時点では仲間に加わる気配はない。だが、いくつかのイベントはぜひとも見ておこう。「アクシズからの使者」でハマーンの申し出を受けるを選び、「リィナの血」でクワトロがハマーンを説得する。「ダカールの日」ではシャアとして応えるを選ぶ。「戦士、再び…」ではクワトロでハマーンを説得し、カミーユでハマーンを攻撃、さらにジュドーでハマーンを攻撃して、その後に撃墜すればハマーンのイベントはすべて完了する。



←クワトロでハマーンを説得するときは、クワトロが撃墜されないように注意しよう

POINT2 数多くのユニットとパイロットを入手しよう

このルートの場合、ZⅡ、フルアーマーZZガンダム、サザビーなどの強力なモビルスーツから、ザク改といったマニアの心を揺さぶるモビルスーツまで、いろいろと入手することができる。また、フォウやプルツー、バーニィなどの敵パイロットが仲間になるので、モビルスーツをより活躍させることもできるのだ。入手手順は以下の表を参照してほしい。

POINT3 敵将のレビを仲間にする

手順は難しいが、このルートの場合はレビを仲間にできる可能性がある。詳しい手順は以下の表を参照してほしい。またレビではなくヴィレッタを仲間にすることも可能だ。どちらにせよ入手するユニットはR-GUNパワードで、これによってSRXは3機合体からR-GUNパワードを含めた4機合体に変更される。条件はかなり厳しいが、その分強力な武器が使えるぞ。

ユニット名	パイロット名	入手シナリオ	入手方法
G-3ガンダム	−	アムロ再び	「黒いガンダム」の選択でブリーフィングルームへ行くか、「ジオン再臨」の選択で申し出を受け入れる。熟練度6以上。
リ・ガズィ<2機目>	−	ゼータの鼓動	熟練度7未満なら入手。
ZⅡ	−	アクシズからの使者	「ゼータの鼓動」の選択でファを出撃させないを選ぶ。熟練度30以上。
ドーベン・ウルフ	−	プルとアクシズと	熟練度40未満の場合、3ターン目にジュドーが乗って出現。
シャア専用ザク	−	プルとアクシズと	熟練度40以上の場合、3ターン目にジュドーが乗って出現。
サザビー	−	リィナの血	「リィナの血」で自動的に入手
−	フォウ	ダカールの日	フォウを撃墜すると、クリア後に仲間になる。
ヤクト・ドーガ（クェス用）	クェス	バイブレーション	クワトロでクェスを説得する。
νガンダムHWS装着型	−	ソロモン攻略戦	「アクシズからの使者」の選択で、チェーンとの約束を覚えているを選ぶ。熟練度45以上。
キュベレイMK-Ⅱ（プルツー用）	プルツー	ジオンの幻像	「プルとアクシズと」でジュドーがプルを説得。「バイブレーション」でジュドーとプルがプルツーを説得。「ジオンの幻像」でジュドーがプルツーを説得して、プルツーを撃墜。
フルアーマーZZガンダム	−	戦士、再び…	熟練度42以上なら入手。
ザク改	バーニィ	戦士、再び…	「海からのマレビト」か「紅いエヴァンゲリオン」でクリスとバーニィが戦闘し、「リィナの血」でクリスがバーニィを説得する。
R-GUNパワード	レビ	運命の矢	「隠された殺意」か「イングラムの真意」でリュウセイとイングラム、リュウセイとレビが戦闘、R-GUNパワードを撃墜。「帝国の女王」か「木星からの逃亡者」でリュウセイとレビが戦闘する。「女たちの戦場」でリュウセイとレビが戦闘。「クロス・ターゲット」でリュウセイがレビを説得。シナリオ開始時点で熟練度が55以上。
R-GUNパワード	ヴィレッタ	運命の矢	「隠された殺意」か「イングラムの真意」でリュウセイとイングラムが戦闘し、R-GUNパワードを撃墜。シナリオ開始時点で熟練度が40以上。

※レビとヴィレッタの入手条件が重なった場合は、レビが優先される。

「機動戦士ガンダム0083」ルート

オールドタイプの男と男がぶつかり合う!!

OVAのガンダムのほうが好きな人は、『機動戦士ガンダム0083』のイベントがすべて見れるこのルートがお勧め。このルートの場合、同時にガンダムF91のイベントも見ることができるぞ。このルートではコウが活躍する場面が多いので、なるべくコウのレベルを高めよう。機動戦士ガンダム0083ルートは、リアル系、スーパー系のどちらを選んでもよい。「未知なる災い」または「風を呼ぶ者」では南アタリアへ行き、「決戦、第2新東京市」では宇宙に行く。「黒い超闘士」か「心に念じる、見えない刃」はどちらを選んでもよく「瞬間、心かさねて」か「精霊憑依」もどちらを選んでもよい。「バイバイ・マルス」ではシーラの部隊を選び、「ヴァリアブル・フォーメーション」ではブライトの部隊を選ぶ。「天使の輪の上で」では0083のイベントは終了しているため、どちらを選んでもよい。

また、機動戦士ガンダムZZルートと組み合せることで、両方のおいしいところだけを楽しむことも可能だ。この場合、G-3ガンダムやビギナ・ギナ、ガンダムF90Vが入手できなくなるが、ガンダム試作2号機が入手できるというルートで、ハマーンイベントもガトーイベントも見ることができるぞ。この場合、主人公はリアル系を選び、「未知なる災い」では南アタリアを選ぶ。「決戦、第2新東京市」では宇宙に行く。「バイバイ・マルス」ではブライトの部隊を選び、「ヴァリアブル・フォーメーション」でもブライトの部隊を選ぶ。「天使の輪の上で」ではアクシズを選ぶことで、両方を楽しむことができる。





⬅奪われたガンダムの話を最初に、コウとガトーの熱い戦いが始まる

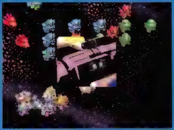


⬅ZZと同じモビルスーツ中心だが、パイロットはオールドタイプ中心に

POINT1 ガンダム試作2号機を入手する

序盤でガトーに盗まれるガンダム試作2号機だが、これを入手することができる。方法は「ガンダム強奪」でガンダム試作2号機のHPを50％以下にし「野望の男」と「ソロモンの悪夢」でガンダム試作2号機を撃墜する。そして「ソロモン攻略戦」の選択ではマクロス強行突破作戦を採用し、マクロスがソロモンに到着すればよい。

ガンダム試作2号機は強力なマップ兵器を持つユニットだが、マップ兵器以外はバルカンとハイパービームサーベルだけなので、戦力としてはかなり使いにくい。しかし、HPの高い敵が密集して出現するようなシナリオでは切り札として活躍してくれる。アトミックバズーカを使うためには高い気力が必要となるので精神コマンドの「気合」を持っているパイロットを搭乗させたほうがよいだろう。


⬆密集している敵に対してアトミックバズーカを使うと、簡単に敵を一掃できるのだ

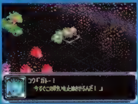
POINT2 シーマの裏切りを発生させよう

熟練度によって発生するイベントはいくつかあるが、その中でも特に重要なのがこのシーマの裏切りイベントだろう。「強襲、阻止臨界点」のシナリオ開始時点で熟練度が22以上の場合にのみ発生し、デラーズがシーマによって撃墜されてしまうのだ。デラーズが撃墜されるとガトーの気力が最大まで上がってしまうが、やはりガンダム0083ルートならこのイベントは確実に見ておきたい。残念なことにイベント後にシーマは撤退してしまうため、コウとシーマの戦闘イベントはない。またその後の戦闘では勝利条件を満たすよりも、ガトーのノイエ・ジールのHPを80％以下にしたほうがよいだろう。

POINT3 ガトーを説得できる

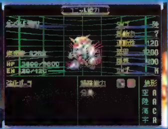
常に戦い続けてきたコウとガトーだが、条件を満たすと「駆け抜ける嵐」のシナリオで、コウがガトーを説得できるようになる。説得したからといって仲間になるわけではないが、コウとガトーの戦いを締めくくるためにもぜひ説得しておきたい。

条件は、「ガンダム強奪」でガンダム試作2号機のHPを50％以下にし、「野望の男」と「ソロモンの悪夢」でガンダム試作2号機を撃墜することである。ガンダム試作2号機を入手する方法と同じなので、ガンダム試作2号機を入手していれば、ガトーを説得できると思っていいだろう。このシナリオを最後にして、ガトーとの戦いは一応決着がつくことになる。



POINT4 ガンダムF90Vが入手できる

ビギナ・ギナの代わりに、ガンダムF90Vが入手できるぞ。ガンダムF90Vを入手するためには、「クロスボーン・バンガード」でシーブックとドレルが戦闘し、「宇宙に咲く妖花」の選択でシーブックたちを先行させないを選ぶ必要がある。そしてセシリーを説得しないでクリアし、熟練度が30以上なら、クリア後に入手できるのだ。F90VはF91とほぼ同じ性能を持っているため、どんなパイロットが乗っても活躍できるぞ。


⬆ガンダムF90VはF91よりは劣るが、モビルスーツの中では強力な部類に入る

「聖戦士ダンバイン」ルート

強力なオーラバトラーが中心のストーリー

「スーパーロボット大戦」の中で、最強のユニットのひとつ、オーラバトラー。そのオーラバトラーを思う存分活躍させたい人はこのルートがお勧め。もちろん「聖戦士ダンバイン」が好きな人にもお勧めだ。このルートだと、ガラリアやトッドといった原作で敵だった人たちも仲間に加えることもできるので、多くのオーラバトラーを出撃させることができるのだ。

聖戦士ダンバインルートは主人公のタイプはどちらでもよく、「未知なる災い」か「嵐を呼ぶ者」の選択もどちらでもかまわない。「決戦、第2新東京市」では暗黒艦隊と合流する。「黒い騎士」か「心に念じる、見えない力」ではどちらを選んでもよく、「報復、心かさねて」か「精霊憑依」でもどちらを選んでもよい。「バイバイ・マルス」ではエレの部隊を選び、「ヴァリアブル・フォーメーション」ではシーラの部隊を選ぶこと。「天使の輪の上で」では、ダンバインの話は終了しているためどちらを選んでも関係ない。

オーラバトラーは、飛行しているうえにオーラバリアという対ビーム用の特殊能力を持っているので、地上にいるモビルスーツにとっては天敵のような存在。対モビルスーツ戦ではかなり活躍してくれるユニットだ。さらにサブパイロットとして妖精を乗せることができるため、精神コマンドの面でもかなり有利に使うことができるのだ。欠点としては、格闘戦がメインとなるので、敵に隣接していないと十分な攻撃ができない点である。しかし、オーラバトラーを上手に使えば大きな戦力となるため、有効に活用しよう。



⬅今回は、ロンド・ベル隊がバイストン・ウェルに召喚されることに！？



➡オーラバトラーはモビルスーツにとって天敵に近い存在なので注意しよう

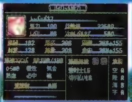


POINT1 トッド＝ギネスを仲間にする

ショウのライバルであるトッドは、かなり手順が難しいが仲間にすることができるぞ。方法は「聖戦士たち」と「エレの霊力」でショウとトッドが戦闘して、「静止した闇の中で」と「ヴァリアブル・フォーメーション」でショウがトッドを説得する。「偽造人間の叛旗」ではドレイクの申し出に応じないを選んで戦闘を継続させ、ショウでトッドを説得すると、その後トッドを撃墜せずにクリアするとトッドが仲間に加わるのだ。この時点で、熟練度が35未満ならビアレスが、熟練度が35以上ならダンバイン（トッド用）とライネックが同時に入手できるのだ。



⬅トッドを説得するためには、数多くのイベントをこなす必要が…


➡トッドが仲間に加われば、地上でも活躍できるオーラバトラーが増えるのだ

POINT2 ガラリアを説得しよう

「シャーキン基地の戦い」か「東京上空」でショウと共に地上に現れるガラリアは、ショウで説得することができる。説得するとそのシナリオでは離脱してしまうが、「青い髪の女」で味方増援として出現し、以降は味方として活躍してくれるのだ。バイストン・ウェルの人間としてはかなり能力が高く、特に2回行動レベルがショウやトッドと同じなのはありがたい。ただし搭乗しているバストールはあまり強力なユニットではないので、活躍させるにはダンバインなどの強力なユニットに乗せ換えよう。トッドが仲間になったときに、ライネックあたりに乗せるのがベストだろう。

POINT3 ビルバインを夜間迷彩に変更しよう

ビルバインは夜間迷彩にするとさらに能力が上がるため、ぜひ夜間迷彩に変更しよう。方法は「静止した闇の中で」で、ショウがバーンを撃墜するだけ。あとは「クロス・ファイト」のクリア時に熟練度が45以上あれば、ビルバインが夜間迷彩に変更されるぞ。



➡普通のビルバインと、こちらのカラーリングでは、どちらが好み？

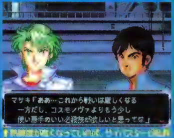
POINT4 リムルを仲間にしよう

リムルの登場はどのルートでも可能だが、ここで紹介しておこう。「マシン胎動」でショウ、マーベル、ニー、キーンのいずれかでブブリィ・ガリックと戦闘すると、「ヴァリアブル・フォーメーション」でリムルが敵増援で出撃してくる。このリムルをニーが説得すると仲間に加わるのだ。

POINT5 サイバスターが乱舞の太刀を使用できる

オーラバトラーとは直接関係ないが、ショウがらみのイベントなのでここで紹介しておく。

サイバスターのパイロット、マサキがコスモノヴァより使い勝手のよい必殺技をショウと共に編み出したのが、乱舞の太刀である。修得方法は「女王リリーナ」までに熟練度が[illegible]以上あればよい。このとき、サイバスターに分身能力も追加されるぞ。



⬆熟練度が高くなっていれば、サイバスターが乱舞の太刀を修得できるのだ

「新機動戦記ガンダムW」ルート

最初は敵だがあとから仲間になる者たち

デュオ以外は、最初は敵として登場するWガンダムのメンバーだが、後半では強力な味方として仲間に加わってくれるぞ。しかも、搭乗するユニットはすべてOVA版のカスタムタイプとなるため、どのユニットも強力な攻撃力をもっているのだ。

新機動戦記ガンダムWルートは、主人公のタイプはどちらでもよく、さらに前のルートはどれを選択しても関係ない。ただし、デュオが仲間に加わる話が見たいなら、主人公はリアル系にするとよいだろう。「バイバイ・マルス」ではシーラの部隊を選び「ヴァリアブル・フォーメーション」でも再びシーラの部隊を選ぶ。「天使の輪の上で」でエンジェル・ハイロゥを追うを選べば、ガンダムWのストーリーをひと通り見ることができる。ガンダムWチームは終盤で活躍することになるが、精神的に個人はアムロたちに負けないぐらい活躍を見せてくれる。

POINT1 ミリアルドを仲間にできる

ミリアルドを仲間にするためには、まず「少女の見た流星」か「翼を持ったガンダム」の選択で、ゼクスを肯定するを選ぶ。そして「王国崩壊」でミリアルドとヒイロが戦闘し、「勇者と勇者に祝福を」でヒイロがミリアルドを撃墜すると、「ギア・オブ・デスティニー」のスタート時で味方としてトールギスⅢに搭乗して出現し、以降は味方として活躍してくれるのだ。



「超時空要塞マクロス」ルート

テレビ版と劇場版の2種類がある

今作から初参加になるマクロスのストーリーは、メインストーリーに含まれているので分岐の選択で変化することはない。しかし輝やミンメイの登場のしかたが劇場版とテレビ版の2種類に分かれているので、その2つを楽しむことができるのだ。

分岐部分は「瞬間、心かさねて」か「精霊憑依」で、弾丸を撃ち落とすを選ぶと劇場版、EVAで受けとめるを選ぶとテレビ版のストーリーになる。劇場版の場合は輝は最初から軍人でVF-1Aバルキリーで登場し、ミンメイとは歌手になって知り合うことになる。テレビ版の場合、輝は最初民間人でVF-1Jバルキリーで登場し、ミンメイとは歌手になる前から知り合うことになる。また弾丸を撃ち落とすを選んでおくと、「宇宙に光明、地球に絶望」でマクロスプラスのイベントを見ることができる。マクロスプラスのイベントは、残念ながらこの部分しかないので、一度は見ておきたい。

マクロスのストーリーは、別の作品と平行して見ることができるので、他のルートを楽しみながらマクロスのストーリーも楽しもう。



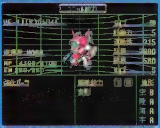


POINT1 ミリアを仲間にしてバルキリー隊を充実!

メルトランディ軍のパイロット、ミリアはマックスと戦闘させることで仲間にすることができる。この仲間になるパターンも、劇場版とテレビ版の2種類があるため、両方見てみよう。

仲間にする方法は、まず「ビッグ・エスケープ」で、マックスの攻撃によりミリアのHPを50%以下、または撃墜し、「運命の矢」で、マックスの攻撃によりミリアのHPを50%以下、または撃墜すると「愛・おぼえていますか」でミリアが仲間に加わるぞ。「運命の矢」でHPを50%以下にし、両者とも生き残った場合は劇場版と同じく、マックスがミリアを追撃するイベントが発生し、マックスは行方不明となる。その後マックスが巨人となってミリアと共にクァドラン・ローで仲間になる。撃墜した場合はテレビ版と同じで、ミリアがマイクローンとなってマクロスに潜入し、バルキリーのパイロットとして仲間に加わるのだ。個人的には、ミリアがマイクローンになるほうが乗り換えができるのでお勧めする。

また、ミリアが仲間に加わる条件を揃えている状態で、「運命の矢」の選択でバルキリー4機を発進させるを選び、熟練度が40以上ならクリア後にアーマードバルキリーとデストロイド・モンスターが入手できるぞ。





αから始まるスパロボ新機軸！

スーパーロボット大戦α
プロデューサー

寺田貴信氏 インタビュー

Takanobu Terada Interview

一大ブームを巻き起こした『スーパーロボット大戦α』。その人気の秘密は？　今後の展開は？　プロデューサーの寺田氏に迫ってみた！

取材・文／加藤明洋

初心者でもとっつきやすい……それをコンセプトに掲げました

―『スーパーロボット大戦α』(以下『α』)は、シリーズの中でどのような位置づけの作品にしたかったのでしょうか？

寺田貴信氏（以下、寺田）「仕切り直し」ですね。これまでは、新作ごとに「シリーズの集大成」を目指していました。しかし、長いこと続けていますから、システム的にも成熟の段階に差しかかってきていたんですよ。それで、「そろそろ突き抜ける作品を作ろう」ということになりまして。今までのスタイルと決別し、新たなスタートを切るつもりで制作に取りかかりました。ですから、始まりを意味する「α」をタイトルに取り入れたわけです。

『α』の制作にあたっては、敷居を下げて初心者にもとっつきやすくする、というコンセプトを掲げました。熟練度によって難易度が変化するなどの新しいシステムを取り入れたのも、そのためです。ですから、従来のファンにとっては少し簡単な作品だと感じられるかもしれません。

―今回のゲームバランスは、従来のシリーズと比べてどう変わっていますか？

寺田　「主役級のユニットは、ちゃんと改造すれば最後まで出撃できる」というゲームバランスを考えました。具体的には、これまでと比べるとリアルロボット系は命中率を高めに設定し、スーパーロボット系は全体的に能力を底上げしています。『スーパーロボット大戦』と銘打っているのにも関わらず、これまではスーパーロボット系の使い勝手がよくありませんでしたから。ちょっと改造すれば、かなり使いやすくなるはずです。

加えて、今回は地形適性のシステムを見直しました。ユニットや武器の地形適性が合わないと、期待通りのダメージが与えられないように変更しています。あと、細かい変更点も多いですね。例えばビームライフルは、序盤のものは移動後攻撃が可能で、後半のものはそれができない代わりに威力が高くなっています。

つまり、従来とは違う遊び方を提示したかったわけです。感想のハガキでは、「モビルスーツが弱い」とか「これまでの戦い方が通用しない」という意見が多いですけど、それは変更点を意識した戦い方をしていないからそう感じられるのでしょう。もちろん、今までの戦法も通用します。ただ個人的に『α』でベストの戦法は、リアル系またはスーパー系だけを出撃させるとか、分け隔てて使うのではなく、どのユニットもまんべんなく改造してそれぞれが得意とするところで活躍させることだと思っていますので。ですから、プレイするときは今までの常識をちょっと捨ててくれると嬉



今後は従来のような王道的なもの、若い世代を意識したもの、そしてオリジナル作品をフィーチャーした『スパロボ』をリリースしていきたい

しいですね。ただ、これは反省点なんですが、ユニット性能のバランスを変更した結果、スーパーロボット系とリアルロボット系の個性が薄まってしまったという感もあります。

―今回なぜ新たに『マクロス』が参戦したのでしょうか？

寺田　まず最初に、『64』には出ていない作品を考えました。そこで候補に挙がったのが『マクロス』です。ネームバリュー的にも『ガンダム』と並ぶリアルロボットアニメの代表作ですし、それに『マクロス』のシナリオを取り入れることで刷新感が出せるのでは、という狙いもありまして。また、3段変形できるバルキリーも魅力的なユニットでしたし。ちなみにゲーム中のバルキリーは強めに、かつ各形態がそれぞれ活用できるように設定しました。そうしないと、使ってもらえないような気がしたので（笑）。結果として、「弾切れしやすいオーラバトラー」という感じのユニットに落ち着いたと思います。

―登場作品が多いということで、シナリオを整合させるために苦労したと思いますが？

寺田　ストーリーの骨格はすぐにできたので、それほど苦労はしませんでした。ただ作品ごとに違う世界観を整合させようとする場合、どんなにうまい設定を考えても、オリジナル作品に頼ってしまうなど、何かしらの矛盾点が発生するんですよ。もちろん、なるべく矛盾を感じさせないようにはしていますが……。むしろ原作の持ち味を損なわせず、しかも過去のシリーズですでにやったパターンを使わずに原作のエピソードを再現するにはどうしたらいいか、という部分に気を遣いました。これは毎度のことなんですが、プレイヤーごとに原作を完璧に再現することを望む人と、そうでない人がいますので、その中間を取るのは難しいですね。あと『α』では、今後も見据えて敵・味方共になるべく死者を出さないという方向で進めていたので、まとめるのには苦労しました。

ただアニメの作品数が多かったせいで、結果的に長くなってしまったと感じています。カットしたシナリオも多いんですけど、それでも長い。ですから、今後は登場する作品数もシナリオも絞っていきます。

―すると、『α』の物語をベースにした新作を作るということでしょうか？

寺田　そうですね。とは言っても単純な続編ではなく、まったく違うものになる可能性もあります。『α』では、どうにでもなるエンディングにしましたから。まだ何も決まってはいませんが、どうなるにせよ原作に縛られ過ぎず、それでいてイメージを損なわない『スーパーロボット大戦』ならではのif（もしも）を作っていきたいと思っています。

『α』、『64』、『COMPACT』で、今後の方向性が見えてきました

寺田　実のところ『α』と『64』、そして『スーパーロボット大戦COMPACT』シリーズは今後の『スーパーロボット大戦』の方向性を探るために、新しいシナリオ構成やシステムをテストした作品でもあるんですよ。『α』では意図的にバンプレストオリジナルの作品を物語の核心にまで食い込ませていますが、今後はこれを切り離して独立させようと考えています。で、それぞれの反響を基に検討した結果、従来のような王道的なもの、比較的若い世代を意識したもの、そしてオリジナル作品だけで展開するものという3つの方向性が見えてきました。今後は、この3タイプの『スーパーロボット大戦』をリリースしていきたいですね。

―最近は、ロボットアニメ自体の毛色が変わってきていますが、下の世代の人に対しても『スーパーロボット大戦』はアピールできるということでしょうか？

寺田　以前、比較的最近の作品であるロボットのシリーズを採用しようかという話もあったんです。でも、世界観があまりにも違いすぎるので見送りました。そう考えると、異なった世界観を持つ作品を競演させている『スーパーロボット大戦』シリーズは、ゲームとしていびつなんですよ。むしろ、『ブレイブサーガ』や『SDガンダムGジェネレーション』みたいな、共通した世界観を持つアニメシリーズを題材にした作品のほうが、純正のロボットゲームと言えるかもしれません。

ただそれでも、『α』では下の世代からの反響が意外と多かったんですよ。詳しい理由は分かりませんが、その世代にも確かにニーズがあると思います。若い世代向けの『スーパーロボット大戦』を考えたのも、そんな理由からです。具体的な形はまだ見えていませんけど、そういうアニメが今後の主流になるとしたら、従来のスタイルを捨てて原作の持ち味を活かせるように変える必要も生じてくるでしょうね。

個人的には、先ほど挙げた3タイプの『スーパーロボット大戦』を1年に1本ぐらいのペースでリリースしていくのが理想的だと思います。『スーパーロボット大戦』は、時間をかけてなるべく多くのニーズに応え、かつ納得ゆくものを作ることで、ユーザーとのいいつき合いができるシリーズにしたいですから。

寺田貴信プロフィール



てらだたかのぶ／1969年11月11日生まれ。京都府出身。1994年バンプレソフト入社。『第4次スーパーロボット大戦』や『スーパーロボット大戦F』、『スーパーヒーロー作戦』などの一連の作品を持つ。日本中のロボットファンの絶大な支持を誇るプロデューサー。『α』以降の作品も見逃せないぞ。

Takanobu Terada



「α」の次はコレ！「スーパーロボット大戦 COMPACT2 第2部：宇宙激震篇」はワンダースワンで9月14日に発売予定！

新たな闘いが君を待っている！

『スーパーロボット大戦COMPACT2 第1部：地上激動篇』の第2弾、『第2部：宇宙激震篇』が9月14日に登場（予価4500円・税別）！　交錯する地上と宇宙のストーリー。プレイヤーは前作の謎を解き、新たな謎に立ち向かう。『α』のあとは、『COMPACT2』で熱くなれ！



➡第1部には登場しなかった「UFOロボグレンダイザー」や「機動戦士ガンダムＺＺ」などファンお馴染みのロボットはもちろん、「マシンロボ クロノスの大逆襲」など初参戦のロボットも続々登場だ！

THE LEGEND OF ZELDA ゼルダの伝説 ムジュラの仮面



博士と助手が語る画期的な攻略(!?)

ムジュラの仮面研究報告書

当コーナーは『ムジュラの仮面』の新たな楽しさを見つけるため、博士(仮名)と助手(仮名)の2人が大いに語り、研究した成果をドーンとまとめたものである。

N64
メーカー：任天堂
ジャンル：アクションRPG
発売日：4月27日
価格：5800円(メモリー拡張パック付き7800円)
周辺機器：プレイ人数1人／メモリー拡張パック専用／振動パック対応

語り部紹介

博士 冷静沈着なプレイでゲームを解き明かしていく攻略派。座右の銘は「同じ過ちは二度と繰り返さない」。クールな海洋研究所所長（年齢不詳）に似ていなくもない。

助手 テクニックはないが『ゼルダ』を愛する気持ちは誰にも負けない熱血ゲーマー。自分なりの楽しみ方を模索するのが大好き。チンクル（自称35歳）と境遇が酷似。

研究テーマ1 変なキャラクターについて考える

こんなことでいいのか!? デクナッツとお面屋疑惑

助手：博士、ちょっといいですか？
博士：なんだぁ？　またくだらない質問じゃないだろうな。この間の「デクナッツリンクがドンドン縮んで……」なんてのは勘弁してくれよ。
助手：ナニ言ってるんスか、あの問題は未解決のままじゃないスか。
博士：うるさい！　回転中に地面に軌跡が残る（注1）からといって脚が削られてるわけないだろ!!
助手：いや、だから土の部分はいいんス。取り上げるべきはコンクリートっぽい場所でも軌跡が残る、ということなんスよ。時計塔の入口に背が届かないのも（注2）、脚が削られて確実に背が低くなってる証拠ッス。
博士：なら、回転アタックを一切使っていない状態でその場所に行ってみればいいじゃないか。
助手：あっ、それもやってみたんスけど、どうやっても上れないんスよね〜。
博士：当たり前だ。そういう仕様なの、決まり、ウッドボール、わかる？
助手：……それはそうと、ボクまた新たな発見をしたッス。
博士：――。
助手：しあわせのお面屋が背負ってるお面ってどこにも出てこないんスよね。これは調査すべき課題じゃないスか？
博士：マリオのお面（注3）をかぶってみたいとか言うんじゃ……。
助手：博士、もう気づいてたんスか？
博士：当たり前だ。最初に出会ったときに前後左右くまなく観察したわい。
助手：で、どうやったらあのお面が使えるのか、わかったんスか？
博士：そういう問題ではないのでは？
助手：あー、もしかしたら博士知らないんじゃないスか、裏ゼルダ。
博士：わかった。おまえ今回の作品にも第1作目（注4）のときのように裏面があると思ってるだろ？
助手：む、するどいッス！　ボクはお面屋が背負ってるブツは裏面用のアイテムと睨んでるッス!!
博士：ワシは最後までやったが、そんなモノはなかったぞナ、オヌシ。
助手：えーっ、ショック！　ついでに言うならウッドフォール（気落ち）。



いちばん変なキャラクターはどこのどいつだ

博士：えーコホン！　ワシが言いたいのはだな、お面屋に代表されるようにこのゲームには数多くのヘンテコリンなキャラクターが登場するってことだ。
助手：ああ、それらを取り上げて絞殺……じゃなかった考察していこうってことスね!?
博士：その通り！　変なキャラクターなくして『ムジュラの仮面』は語れないと思うぞナ。
助手：それはチンクルのものまねッスか？　いいな〜いいな〜。
博士：マネするなよ！
助手：――。
博士：チンクルのほかにも大妖精、アキンドナッツ、ゴロンの長老……こりゃ〜全部を語り出すとキリがないわい。
助手：じゃ、2人が考える「ヘンなキャラクターBEST3」というのはどうスか？　博士とボク、それぞれがチョイスしたキ

3日間のすごしかた ー攻略チャートー

最後の夜の12時以降に、デク花を使って開いた時計塔の中へ
▶
タウン南のアキンドナッツに「月の涙」を渡して、土地の権利書とデク花をもらう
▶
天文台の望遠鏡でスタルキッドを確認後、外へ出て「月の涙」を入手する
▶


⬆天文台への抜け道を塞ぐボンバーズの隊員。暗号を知らない者の通行はお断り

タウン東の少年に暗号を伝え、抜け道から天文台へ向かう
▶


⬆ボンバーズとの鬼ごっこ。失敗すると某師匠のネタで罵られてしまう

ボンバーズの少年たちと鬼ごっこ。全員を捕まえ、秘密の暗号を教えてもらう
▶
洗濯場のはぐれ妖精を捕まえ北のほこらへ。大妖精からシャボンの魔法を授かる



ャラクターの"ヘンな度"を発表していくんスよ。

博士：よし、ではおまえから。

助手：第3位！　コタケ&コウメ。コタケバーさんの驚き声（注5）に1票。

博士：ああ、確かにヘンだ。ただ、前作のような"魅惑の若返り合体"ほどのインパクトはないと思うぞ。

助手：では第2位！　ナベかま亭のおばさん。カーフェイのお面をかぶって話しかけると鬼のような形相で追い返されるんスよ。マジで腰ぬかしたッス。

博士：おまえが選ぶのはビックリシーンばっかだなぁ。もしかしたら第1位はお面屋（注6）って言うんじゃ……。

助手：ブー、はずれ。便所にハマってる人が1位ッス。ビックリもしたけど、どんな状態でウ○コしてるのかを考えただけでも頭がヘンになりそうッスよ。

博士：なるほど、言われればその通りかもしれんな……まあよい。つぎはワシのベスト3の発表といくか。

助手：博士、いま思ったんスけど、このゲームってみんなどこかヘンなヤツばっかりじゃないスか？　ここで博士がお面屋やチンクルを上位に挙げたところで、誰も驚かないだろうし、面白くもないと思うんスけど。

博士：もっともらしいこと言っておるようだが、自分の順位を発表したんでホントはもう面倒臭くなったんだろ？

助手：あーバレたッスか。さすが博士、鋭さは相変わらずッス。

注1：デクナッツリンクでAボタンを押しながら3Dスティックで移動すると、地面に軌跡が残る。これを利用して地面に文字を書くことも可能。

注2：クロックタウン中央にある時計塔入口の台座は、リンクならすぐわきの足場から上ることができる。

注3：リュックに張り付いているお面は全部で10個。マリオのお面はその中のひとつ。なお、リュックの中に入っている（と思われる）おびただしい数のお面については詳細不明。

注4：1986年ディスクシステム用ゲームとして発売される。一度クリアするとダンジョンやお店の位置がまったく違う"裏面"のプレイが可能に。

注5：クスリをもらいにリンクが訪ねたとき、コウメのピンチにビックリするコタケの叫び声はかなりスッ頓狂。

注6：ムジュラの仮面を取り戻し損ねたことを知った瞬間、烈火のごとく怒りネックハンギングツリーの刑。

研究結果報告
―キャラクター編―



チンクル

緑の服を身に纏い、妖精さんを待ち続ける健気な35歳。あまりにもキャッチーな「チンクル～ チンクル～ クルリンパッ！」のかけ声と「あっ、オヌシ？」の名ゼリフ。そしてどんな高さから落ちても怪我をしない頑強な体を兼ね備えた、ゼルダ屈指の迷キャラクター。

生息場所	マップの値段	[illegible]
クロックタウン(北)	クロックタウン5ルピー、ウッドフォール40ルピー	低い
沼地近辺	ウッドフォール20ルピー、スノーヘッド40ルピー	低い
ゴロンの里近辺	スノーヘッド20ルピー、ロマニー牧場40ルピー	低い
ミルクロード	ロマニー牧場20ルピー、グレートベイ40ルピー	普通
グレートベイの海岸	グレートベイ20ルピー、ロックビル40ルピー	高い
イカーナ渓谷	ロックビル20ルピー、クロックタウン40ルピー	普通



アキンドナッツ

夢みる商人アキンドナッツ。様々な思いを抱き、リンクに物々交換を持ちかけてくる。交換に応じると、喜色満面で飛び去っていく彼らの未来は、果たしてバラ色に染まっているのだろうか？　少しでも気になった人は、自分の目で確かめてみるしか！

生息場所	物々交換情報	その後の幸福度
クロックタウン（南）	月の涙→土地の権利書	高い（おみやげゲット）
沼地の小屋	土地の権利書→沼の権利書	やや高い（念願の店）
ゴロンの里	沼の権利書→山の権利書	高い（大自然との融和）
ゾーラホール	山の権利書→海の権利書	最低（凍死間近）
イカーナ渓谷	海の権利書→200ルピー	低い（不法侵入）



しあわせのお面屋

多重人格的な感情表現が特徴の、さすらいのお面屋。寝ている間にスタルキッドにムジュラの仮面をパチられるという間抜けな一面も。なお、前作に登場したお面屋との関係は今のところ不明。本人か？



↑右側は面白味に欠ける……と



↑某御大らしき人物のお面発見！



↑下のお面の題は哀愁に大決定！



↑つーかお前の顔も、お面だろ！

スタルキッドと対決。シャボンを当ててオカリナを取り戻す ▶

思い出した「時の歌」を奏で、最初の日の朝まで時を遡る ▶

お面屋に会い「いやしの歌」を教わって呪いを解く。「デクナッツの仮面」を入手 ▶

ウッドフォール方面へ

タウン南の出口からタルミナ平原に出る。まっすぐに進み沼地へ ▶

迷いの森へ行き、サルの案内通りに森を抜け、怪我をしたコウメバーさんと会話 ▶

オババの薬屋でコタケバーさんから「赤い薬」をもらい、コウメバーさんに届ける ▶

沼地の小屋へ戻り、ボートクルーズでデクナッツ城へ ▶

デクナッツ城の中庭で、マメ屋から「魔法のマメ」を買い裏庭へ ▶

「魔法のマメ」を使い秘密のルートへ。サルから「目覚めのソナタ」を教わる。



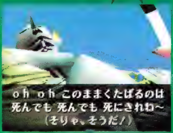
↑デク姫殺しの容疑で投獄されているサル。熱い気持ちをリンクに託し、助けを待つ ▶

研究テーマ2 攻略テクニックについて考える

効率のよい解法を見つけることがエライのか!?

博士：え〜と、チョロチョロうるさい団員にはシャボンをぶつけて……。
助手：博士、いまさらボンバーズの入団テスト受けてどうしたんスか？　あれ？　シャボンで動きを止めるとカンタンに捕まえられるッスねえ（注1）。
博士：だろっ？
助手：ボクはとにかくすばやく動いて追いかけ回すしかない、と思ってたス。おかげで左手の親指の皮がムケそうになったぐらいッスから。





博士：いいか、よく聞けよ。ゲームというのは「いかに効率よく解くか」を競い合うもの、攻略法を見つけて初めて「ゲームを解いた」ことになるんだよ。わかるか？
助手：そんなことないッス。ボクは一生懸命プレイしてクリアしたッス。
博士：まあいい。ワシがいま最初からやり直してるのも、おまえのおヌルなプレイと比較してみようと思ったからなのさ。
助手：そんなにヌルくはないッスよ。墓場の温泉が冷めるまえにちゃんと長老にぶっかけたッス！　あ、そういえばあの長老、少しずつ移動してたけどスノーヘッドの神殿にたどり着くまであと何年ぐらいかかるんスかね？
博士：とほほ。おまえと話をすると脱線してかなわん。ちと黙ってワシのプレイを見学してろ！
助手：はーい。

ゲームを愛する助手が考える㊙攻略テクニックとは

助手：あー、このサル追いかけるの手間取ったス。途中のカメ（スナッパー）の倒し方もわかんなかったし……。
博士：この不思議の森では道順を覚えてしまうのがいちばん賢いやり方だが、サルをZ注目して見失わないように追跡するというテもあるぞ。
助手：ほんとだ。それいいッスね。
博士：それにホレ、草を刈るなら移動しながら回転アタックが出せるデクナッツに変身しておくと便利。
助手：なるほど。リンクでメチャメチャに剣を振るとタテ斬りになってスカるときがあるッスもんね。
博士：そう、リンクの操作法から仮面やアイテムの使い方まで、すべてをアタマに叩き込んでうまく利用する、それが"攻略"というものなのだ。
助手：わかりました博士。それならボクもいくつか技を編み出したッス。
博士：ほう、たとえばどんな？
助手：ダンジョンなんかでトラップの解法を考えるときあるじゃないスか。そんなときはスタートボタンを押して時間を止めておくッス。
博士：ま、まあ時間に限りがあるこのゲームでは有効な手段ではある、な。
助手：止めたついでにメシ食ったり、風呂入ったりもできるッス。
博士：——。
助手：ほかにもあるッス。町内を移動中のゴーマン座長やポストマンの前に立つと（リンクを）押してくれるッス。コントローラから手を放してても移動が可能ッス。いや〜楽チン楽チン。
博士：ん!?　一体それのどこが攻略法なんだ？　ワシはもう落胆だよ。
助手：それを言うなら落胆ッスよ。
博士：わかっておるならもうちょっとまともな攻略法を提示せんかい！

研究結果報告 攻略編

突然ですが、バクレツのお面でボスを倒してみたい！

VS オドルワ



↑攻撃するタイミングは、オドルワが蛾を呼ぼうとして両手を上げているとき。すかさず近寄ってバクハツすれば、蛾もろともオドルワにダメージを与えることができる。ザコが寄ってきたら近くのバクダン花を引っこ抜いて置いておけば、バクハツのチャージ時間ぐらいは十分確保できるだろう

VS ゴート



↑コレは普通にゴロンリンクで戦うよりも楽。ゴートが走り出したら通路の真ん中で走ってくるのを待ち、ぶつかる寸前でバクハツ。するとゴートはコケてしばらく動かなくなる。再び走り出してもまた通路で待ちかまえて……を繰り返すだけで楽勝。たまに走る方向が変わるのだけが注意ポイントですな

VS グヨーグ



↑グヨーグはバクレツのお面だけではダメなので、ゾーラの仮面とセットで挑戦。グヨーグが水面から飛び出したのを目で確認してからバクハツ。上手くいけばグヨーグはしびれながら沈んでいくので、すぐにゾーラに変身してバリアアタック→Uターンして足場に戻る。あとはコレの繰り返しでOKっす

VS ツインモルド



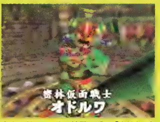
↑この攻略の最難関がこのツインモルド。狙いはシンプルで、弱点のシッポが砂から出てくるとき、あるいは砂の中に入っていくときを密着して待ち、タイミング良くバクハツすれば良し。が、マップが広くツインモルドの移動スピードも高速なため、狙いが非常に定めにくいのが辛いところ。もうこれは荒行ね

ウッドフォールへ行く途中、ケポラ・ケポラに会い、「大翼の歌」を教わる
▶
ウッドフォールへ行き「目覚めのソナタ」で神殿を出現させる



↑水中から姿を現したウッドフォールの神殿。内部状況からみると、水はけは良さそうだ

▶
神殿で「勇者の弓」を手に入れ、ボスのオドルワを倒す。「誓いの号令」を教わる



↑ウッドフォールの神殿のボス「オドルワ」。「オルドワ」かと思った人が続出

▶
はぐれ妖精を15人集めて妖精の泉へ。復活した大妖精から「大回転切り」を授かる
▶
デクナッツの姫をビンに詰めて救出。デクナッツ城へ戻り、サルの誤解を解く
▶
デクナッツのほこらで、姫救出のお礼として「ブーさんのお面」を貰う

スノーヘッド方面へ

スノーヘッドへ通じる道を塞いでいる氷を「勇者の弓」で排除する

助手：ダルマーニの墓から湧き出る温泉のお湯が冷めて水になったら、不思議なマメにかける水に使用するッス。



博士：う～む。水なんか沼地にワープすればいつでも手に入るんじゃないのか!? それよりマニ屋に売って20ルピーのほうが「いかいとうれしい！」のでは？ ちなみに"温泉のお湯"も同じ値段で売れるぞ（注2）。
助手：へえ～試してみるッス。やはりゴロンがいちばん速く戻れるッスか？
博士：……おまえ、どっかズレてるよ。

もしかしたら、誰もが経験していることなのかー

助手：博士、この氷なんとかならないッスかね。ツルツル滑るわ傾くわでうまく渡れないッス。
博士：おまえ、ほんとにお湯を取りに来たわけ？ ほんでもってリ・ン・クで池を渡ろうとしてるんだぁ。
助手：このあたりはそんなに何度も来てないんでウデが鈍ったッス。
博士：違うね！ ウデが悪いんじゃなくてアタマが固定観念に囚われてるだけだよ。デクナッツに変身すればわけないだろ、そんくらいの池なんて。
助手：ああ、そうッスね。
博士：おまえはヘンなところにこだわるわりに肝心のプレイにアタマを使ってないタイプだね。おそらく天文観測所に行くたびに途中のスタルチュラを倒してる（注3）だろ!?
助手：なんでわかるんスか？
博士：わかるよそれくらい。もっと言うと、転がりゴロンのトゲがもう出てるのに3Dスティックをこれでもかと前に倒して操作してたり、タックリー（注4）にコキリの剣を盗まれたままセーブする（注5）のがイヤでリセットしたり、ゾーラリンクで泳いでいるときスカルギョに襲われて（注6）イライラしたり……。どう、全部当たってるだろ？
助手：そ、その通りッス!! でも、もしかしたら博士も経験あるんじゃ……。
博士：（ギクッ）。

注

注1：少年たちにシャボンをぶつけると一定時間しびれて動けなくなるので、そのスキに捕まえるとよい。弓矢やフックショットにも同様の効果あり。
注2：温泉のお湯は、時の重ね歌で時間を進めても、大翼の歌で長い距離を移動しても大丈夫。一定の時間が経たないと冷めないのだ。
注3：通路の途中に出現するスタルチュラは、左側の水路を駆け抜ければ戦わずに回避できる。
注4：牧場に向かうゲートの付近に生息するぬすっとバード。ルピーならいざ知らず、重要アイテムを盗まれるとかなり落ち込む。
注5：時の歌は装備も元の状態に戻してくれる。たとえば金剛の剣を盗まれたままセーブしてもコキリの剣になってしまう、なんてことはない。
注6：Rボタンですばやくバリアを張ればカンタンに倒せる。



こだわり攻略小テクニック集

秘技"防御しながら攻撃"

Rボタンを押しながらBボタンを押すことで、盾で防御しながら攻撃ができるのだ！ 攻撃後に爆発する「ネジロン」や「ボムチュウ」などに有効な攻撃方法といえます。



秘技"テクタイトひっくり返し"

ゴロンリンクのゴロンプレスには、テクタイトをひっくり返す特性がある。ダメージを与えるには結局殴らなくてはならないのだが、足をバタつかせてもがくテクタイトを眺めるというのも一興。



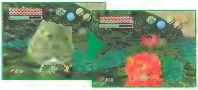
秘技"葉が沈む前に変身"

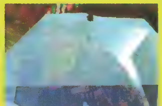
毒の沼に落ちてしまったら、とりあえず近くにある蓮の葉に乗ろう。葉が沈み切る寸前に仮面を付けて変身できる瞬間があるので、その時にデクナッツに変身すれば無駄な体力を消耗しなくて済むのだ。



秘技"敵の体中から攻撃"

ゾーラリンクでライクライクに食べられそうになったときに、Rボタンを押すとなぜかバリアを張り攻撃することができる。一応ダメージは受けてしまうが、痛み分けという形になるので、気分的に少し楽。





↑氷に覆われた、ロックビルの神殿。ボスの「ゴート」もカチンコチン

スノーヘッドで吹雪を起こしているダイゴロンを、「ゴロンのララバイ」で眠らせる
▶
長老のむすこに「半分だけの子守歌」を聞かせ、「ゴロンのララバイ」を教わる
▶
凍っている長老を温泉の水で解凍。「半分だけの子守歌」を教わる
▶



↑泣きわめくゴロン族長老のむすこ。その泣き声は、燭台の火を消してしまう勢い

ゴロンの里で、泣いている長老のむすこに話を聞く
▶
山里の墓場で死んだダルマーニ3世に「いやしの歌」を聞かせ、ゴロンのお面を入手
▶
ゴロンの里でケポラ・ケボラに導かれ「まことのメガネ」を入手



研究テーマ3 イベントについて考える

予期せぬプレイに潜む攻略の手がかりとは!?

助手：博士、大変です！　タツノオトシゴがトンガリ岩のタテ穴まで案内してくれないんスよ。どうしましょう？

博士：そんなわけないだろ。ちゃんとあとをつければ……あれっ、いない。おまえ何したの？

助手：でしょ。ボク、早くタツノオトシゴを恋人に会わせてあげたくて海ヘビを全部さきに倒したんスよ。

博士：うん、そんで？

助手：そしたら案の定ラブラブシーン



が始まって、ありがとうって……それっきりッス。

博士：そのときゾーラのタマゴは回収しなかったのか？

助手：回復妖精をムダにしたくなかったので、1個だけあとで取りに来ようと思ったんスよ。

博士：するとタツノオトシゴはイチャイチャするのに忙しくて2度目の道案内をしなくなったってわけか。

助手：まったく薄情な奴ッス。

博士：ハハハ。それはもう記憶を頼りに自力で霧の中を進むしかないぞ。もしくは時の歌で最初からやり直すか。

助手：ということは、タツノオトシゴをわざわざ連れて行かなくてもタマゴは取れるってことッスね！

博士：そうなる……なあ。おい、確認してみろ！

助手：（時の歌で最初の朝に戻り、今度はタツノオトシゴなしでトンガリ岩に挑戦）博士、できたッス！（注1）

博士：やはりそうか。おまえのおヌルなプレイもまんざらムダではなかったわけだ。現にイベントのからくりをひとつ解き明かしたんだしな。

助手：博士、やっと研究っぽくなってきたッスね。よし、決めた！　これからもジャンジャンやるッス。

博士：何をだ？

助手：おヌルなプレイッスよ。

博士と助手、立場が逆転!? ゼルダがなぜか宮崎談義に

助手：ところで博士、お面はもう全部集めたッスか？

博士：当たり前だろ。

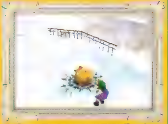
助手：そりゃ、そうッスよね。ボクも集めるには集めたんスけど。

博士：けど、なんだ？

助手：なんだか物足りなくて。たとえばブーさんのお面なんか、ウッドフォールの神殿をクリアして姫を助けてデクナッツ王国に戻って洞窟に行って執事を追いかけて追いついて、やっと手に入るんスよ。それがキノコ探しに鼻が利くってだけの性能しかないなんて（注2）。ほかの使い道が絶対にあってしかるべきなんじゃないスかね。

博士：たしかに。入手が困難なお面は

思い出の写真館 1



⬆ゴロンの里に入るためには見張り役のゴロンプレスが必須だが……

ついでに入口も教えてよ

ゴロンプレスによる衝撃が引き金となって開く入口の扉。ゴロンの仮面入手後は、わざわざ見張りに頼まなくてもよいのでした。

研究結果報告 お面編

こだわりお面ライブラリー

一風変わった変身シーンを一挙公開！



海洋研究所の水槽に、「ゾーラの卵」を4つ入れる

▶

海賊の砦で、「ゾーラの卵」4つを探し出し、奪い返す

▶

海賊の砦に侵入し「フックショット」を入手する

▶

海岸でゾーラのミカウに「いやしの歌」を聞かせ「ゾーラの仮面」を入手



⬆沖に浮かぶゾーラ族の戦士「ミカウ」。海岸まで押すのが、結構面倒だったりする

▶

エポナに乗り、タルミナ平原の柵を越え、グレートベイの海岸へ向かう

▶

ロマニー牧場で、ロマニーから「エポナの歌」を教わる

▶

ロマニー牧場へ通じる道をふさぐ大岩を大バクダンで排除する

グレートベイ方面へ

ゴロンの里で大バクダンの試験をクリアし、大バクダンを使用可能にする

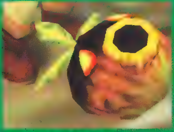
▶

はぐれ妖精を15人集めて妖精の泉へ。復活した大妖精に魔法力を2倍にしてもらう

▶

神殿で「炎の弓」を入手し、ボスのゴートを倒す

そう思いたくもなるわな。
助手：でしょ。だからボク、いろんなお面について「こんな使い方があったらいいな」を考えてみたッス。
博士：ほう。



助手：たとえばブーさんのお面。これをかぶってボートクルーズに乗れば、ボートが空を飛べる飛空艇に大変身！
博士：「紅の豚」ってわけだな。
助手：あと、巨人の仮面。口から全世界を焼き尽くす炎が発射される！　これでツインモルドとの戦いもカンタンになるはずッス。
博士：なんだそりゃ!?
助手：「風の谷のナウシカ」に出てくる巨神兵ッスよ。
博士：巨神兵って、そんな自慢気に言われても。しかし、なんで宮崎アニメ（注3）になるんだ？
助手：い、いや、ただ強風がグレートベイの神殿を取り巻く竜神雲に吹き飛ばされるシーンを見て、なにげに「天空の城ラピュタ」を連想したんスよ。
博士：ああ、龍の巣か。ゴリアテから逃げるために雲の中に隠れたところ、視界が悪いので偵察用カイトにパズーとシータが乗り込み、いい雰囲気になりかけたとき、突然、あらわれる巨大な雲の塊。ばあさんの「龍の巣だぁ！」が印象的な……。
助手：博士、思いっきりあらすじを説明するぐらい興奮してるんスか!?　もしかしたら博士も「ラピュタ」が好きなんじゃないスか？
博士：うむ、もう10回は見た。ほかの宮崎作品もほとんど見てるぞ。
助手：それじゃあ、各神殿のボスを倒したあとにそれぞれの亡骸と対話するシーン、コレ、なんか思い当たるフシはないッスか？
博士：ディダラボッチ！
助手：そう、「もののけ姫」なんスよ。
博士：そうか、ゲームの中にあるストーリーやイベントが、他のジャンルの影響を少なからず受けている、ということがあってもおかしくないわけだ。
助手：エヘン！　ボクは初めから気づいてたッス。だから、攻略的にはおマヌケなプレイと言われるかもしれないッスけど、自分なりの楽しみ方でゲームと向き合ってるんスよ。
博士：それもまたゲームの楽しみのひとつ……か。助手くん、今回はなんだか立場が逆転したような気がするが、気のせいかな!?
助手：さあー、どうでしょう!?

（注）

注1：トンガリ岩に入ったら正面の1つ目の看板まで直進。そこから右を向いてまた2つ目の看板まで進む。そこで看板の向きと同じ左に進路をとり次の看板へ。また看板に向きを合わせて左を向き霧の中を直進すると、また目印の看板にたどり着くので、そこでまた方向転換。ちょっと右を向くとすぐ目に看板が見える。そこまで行ったらあとは看板の指示通り、右、左の順に看板をたどって行けば、海ヘビの巣窟に到着する。
注2：不思議の森でお面をかぶり、紫色のモヤモヤをビンですくえば魔法のキノコが手に入る。コタケバーさんに渡すと青いクスリを作ってくれる。
注3：日本が誇るアニメ界の巨匠、宮崎駿監督の手によるアニメーション映画の総称。「天空の城ラピュタ」など名作多数、熱狂的なファンも多い。

思い出の写真館 2



↑ゴロンはガンセキくん、ゾーラはサカナくん……でいいですか？

リンクの優しさにホロリ

名前を尋ねておきながら勝手に呼び名を決めつけるロマニー。しかもバッタ。理由は緑色だから。自分勝手なわがまま娘に乾杯！

全24種類のお面大公開！

●石コロのお面
敵の目をごまかすのに最適。でも、効かない敵もいるので過信は禁物。

●ウサギずきん
かぶれば移動速度が大幅アップ。ポストマンの時計イベントにもどうぞ。

●カーフェイのお面
意外なことに、ボス戦でかぶると……何も起こりません。

●カマロのお面
天才ダンスでローザ姉妹のハートを鷲掴み！　でも、他のウケはイマイチ。

●ガロのお面
クリアに必要な重要アイテム。ゴーマン兄弟からブンどりましょう。

●キータンのお面
草がワサワサする所でかぶるとクイズスタート。全問正解でハートのかけら。

●ギブドのお面
これぞ騙しのテクニック。敵ギブドを欺き情報を引き出せます。

●巨人のお面
でっかくなって、ツインモルド退治。MP切れたら地獄ですね、ハイ。

●ゲーロのお面
カエル集めて合唱団。他の使い道はないんかいな。ないですねぇ～。

●座長のお面
泣いて泣いて泣きはらす。ミルク強盗除けにいかがでしょうか？

●隊長のボウシ
お墓をあばいて宝をゲット。え～っと、使い方間違ってませんか？

●大妖精のお面
大妖精からの贈り物。はぐれ妖精を集めさせるためのエサと見た。

●バクレツのお面
水中でもジャンプ中でも、爆発爆発！　遊び半分で、あっという間に体力半分。

●ブーさんのお面
キノコの匂いを嗅ぎ分ける。ナベかま邸の便所の匂いにも、激しく反応！

●ブレー面
成長促進剤としては満点合格！　ヒヨコを育ててウサギずきんをゲット！！

●ポストハット
ポストを覗いてハートのかけらをゲット！　え？　他の使い道は？

●まことのお面
ゴシップストーンや動物の心を見通す。でも、他人の心は「さすがにムリよ」。

●めおとのお面
みんなの気持ちを和ませる。ウチの会社の会議室にも欲しい……。

●夜更かしのお面
コレさえあれば2徹3徹は当たり前！　眠気を誘うばあさまボイス対策に。

●ロマーニのお面
ミルクバー・ラッテの会員証。いい大人がかぶり、ミルクを飲みに行きます。

●デクナッツの仮面
デクナッツに変身！　でも回転アタック中は足が削れていってそう。

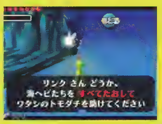
●ゴロンの仮面
ゴロンプレスで、敵を一網打尽！　でも、水に落ちたらハイそれまで～よ～。

●ゾーラの仮面
ゾーラに変身！　困ったときはバリアバリア！　ブーメランもイケてます。

●鬼神の仮面
ボス部屋限定のドーピングアイテム。ハッキリ言って強すぎです。


↑「潮騒のボサノバ」で歌声を取り戻した歌姫「ルル」。某浅ヤン系の人とは無関係

ゾーラホールの前にいるルルに、「潮騒のボサノバ」を聞かせ神殿へ向かう
▶
「ゾーラの卵」がかえり、「潮騒のボサノバ」を覚える
▶
海洋研究所に戻り、水槽に「ゾーラの卵」を3つ入れる
▶
中心の穴に住む海ヘビを倒し、「ゾーラの卵」3つを取り返す
▶



↑金色のサカナこと「タツノオトシゴ」。道順を覚えてしまえば別に助ける必要はない

トンガリ岩で「タツノオトシゴ」を放し、岩の中心まで案内させる
▶
「女海賊の写し絵」と「タツノオトシゴ」を漁師の家で交換する
▶

研究テーマ4 ゼルダ的プレイ感について考える

博士と助手のトークバトル ちょっと緊迫的な最終決戦

助手　博士、ボクが今回『ゼルダ』をプレイしてて気づいたことをドドーンと発表してもいいスか？
博士　なんだ、言ってみろ。
助手　たとえば、スナッパーを倒そうとしてあせればあせるほどデク花にはもぐれない。
博士　んっ？
助手　たとえば、お湯が冷めないように急いでるときほど回転ゴロンのスリップ時間が長い。
博士　おい、ジンクス集か？
助手　たとえば、デクの棒で燭台に火を移す瞬間に限って蝶々が邪魔をする。
博士　だから何が言いたいんだ！
助手　たとえば、神殿のボスを倒してさあ、あとは妖精を返しに行くだけだってときに最期の夜のカウントダウンが始まる。そのうえ大妖精のほこらがどこにあるのかわからない。
博士　……。
助手　要するに、何をやるにしても3日間という期限が決められてる以上、"焦り"とか"焦燥感"がプレイヤーの両肩にズッシリとのしかかるゲームなんだってことッス。
博士　スナッパーがかあ？
助手　茶化さないで聞いてほしいッス。
博士　あースマン、スマン。おまえがあまりにもマジメな話を始めたもんで、つい。で、おまえが言うその"焦燥感"によってなにか心理的な変化でも？
助手　博士は攻略人ッスよね、いかに効率よく解くかを追求する。だから、この焦燥感という負荷があってこそ、楽しさが倍加するんじゃないッスか？　焦燥感が越えるべきハードルのひとつとして博士の中で機能してて、そのハードルを越える（戦う）ことによって、大きな大きな喜びを見いだすタイプ、それが博士なんスよ。
博士　そうかもな。とすると、おまえのようなおヌルなプレイヤーにとってはツライ設定なのかなあ、今回のゼルダって。いや、そうではないな。現におまえは焦りこそすれ最後までプレイしてるわけだしな。
助手　そう、そこなんス。
博士　もちろん、おまえにとっての焦燥感は足かせ以外の何物でもないことはわかっておる。もし、焦ることなくじっくりとやれれば、適度な難易度のゲームになっただろう。
助手　ええ、その通りボクにとってはけっこう難しい部類のゲームだったス。
博士　ふつうだったら、途中で投げ出してもおかしくないくらい？
助手　そうかもしれないッスね。
博士　でも、投げ出さなかった。
助手　ええ。
博士　それはなぜか？　前作をプレイしていたからか？　それともおまえのゲーム攻略レベルが上がったからか？　答えはノーだ。
助手　では一体？
博士　ワシはこう思うのだ。おまえが見つけるまでもなく、このゲームの焦燥感はワシのような攻略タイプの人間に好結果をもたらした。一方、ヘンなキャラクターやゲームを終わらせるためにはまったく必要としないお面など、おまえの焦燥感を和らげてくれる遊び道具がふんだんに用意されていた。おまえは思ったハズだ。「いま、この残り時間ではとうてい○○の神殿はクリアできないだろう。でも、ちょっと気にかかっている××のお面イベントなら、なんとかなりそうだ」と。この"ちょっと気になる"部分が、このゲームにはやたらと多くて、早くクリアしたい攻略人にとっては本筋を見失う目くらましに作用する。攻略派の中には、それを邪魔に感じる人もいるだろう。しかし、おまえのようなプレイヤーには、逆に焦燥感から解放される"癒し"として受け止められる。このゲームのすごいところは、まったく相容れない対極にあるゲームに対する嗜好性をミックスして、なおかつ微妙なバランスでそれが保たれてるってところだ。
助手　だから博士とボクが話してて、意見がかみ合わなかったり、妙に納得でき



思い出の写真館 3



↑ミカウとジャパスがセッションで作り上げた曲を演奏中のリーダー

あからさまに盗作中のエバン

いくら新曲ができないからって盗作はイカンよ、盗作は！　しかも口止めまでして。ハートのかけらぐらいではダマされないぞ！

思い出の写真館 4



↑イカーナ王の魂を救った記念にパチリ。デクナッツも偉くなったものだ

イカーナ王の玉座で記念撮影

玉座に座った自分を見てみたい。そんな願いを叶えてくれたのが、亡骸のエレジーと写し絵の箱。デクナッツ姿で「はい、チーズ！」。

神殿で「氷の弓」を入手し、ボスのグヨーグを倒す



↑初心者泣かせのボス「グヨーグ」だが、慣れればノーダメージで倒すことも可能

▶ はぐれ妖精を15人集めて妖精の泉へ。復活した大妖精に防御力を2倍にしてもらう

ロックビル方面へ

ゴーマントラックへ行き、ゴーマン兄弟とのレースに勝ち「ガロのお面」を入手

▶ イカーナの墓場へ行き、スタル・キータを倒し「隊長のボウシ」を入手する

▶ 「隊長のボウシ」をかぶり、スタルベビーに墓を暴かせ「嵐の歌」を教わる

▶ 「ガロのお面」をかぶり、イカーナ渓谷へ通じる道の通行許可をもらう

▶ わき水のどうくつで、作曲家のシャープに「嵐の歌」を聞かせ、わき水を川に流す

▶ オルゴールハウスで半ギブド化した男をいやし、「ギブドのお面」を入手

▶ 「ギブドのお面」で枯れ井戸を抜け、「ミラーシールド」を入手しイカーナ古城へ

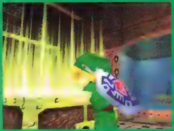
▶ イカーナ古城でイカーナ王とその側近2人と対決する



たりしたんスね。
博士：そう、それはゲームに問題があるのではなく、対話しているワシらのゲームに対する接し方の違いに起因するもの。そして、ふたりともこのゲームが好きだ！　という共通意識があったからこそ成立した『報告書』ってことになるんだろうね。

対極にいるふたりが最後に得た教訓は、はたして……

助手：最後にやっと“研究”っぽくなりました。博士の「焦りを癒すために遊び道具が用意されている」という言葉、いい響きッスね。アメとムチ、な〜んて言われたらゲンナリだったス。
博士：こら、身もフタもないことをハッキリと口にするんじゃない！
助手：まあまあ、いいじゃないスか。とにかく、博士の分析によってボクはボクの楽しみを自覚して、肩の荷が降りたんスから。焦る気持ちを喜びに変える、すばらしいことッス。



博士：それを言うならワシだって「ちょっと寄り道しちゃおっかなあ〜」って気分だよ、いまは。
助手：そうそう、寄り道ついでにひとつ言ってもいいスか？
博士：おまえのその問いかけにもそろそろ飽きてきたんだけどなあ。
助手：（無視して）リンクが仮面かぶるとき、なんでいちいち振り向くんスかね？　せっかく正面に向いて（ゴロンジャンプの）方向を定めてるのに、台なしじゃないスか？
博士：仮面をかぶりましたよって確認させたいんだろ。そんなに気になるなら仮面かぶってから向きを調節すればいいじゃないか。
助手：やっぱり。攻略人は皆そういう言い方をするんスよ。それがアタマではわかっててもその場になるとできないのがおヌルなプレイヤーなんス!!
博士：おお、こりゃまた開き直ったな。で、そのおヌルさん、けっきょく何が言いたいわけでございますか？
助手：いや、ゲームを題材にして話をしているときはいいんスけど、やっぱり人間性が違うと腹が立つなと思って。
博士：ま、人それぞれだからね。人と対話するときに、共通の“何か”がまったくないとツライことってあるよね。
助手：まったく「お月様に感謝」ッス。

研究結果報告
—主人公リンク編—

—愛すべき主人公たち—

“勇者”と呼ばれているわりに、大した活躍もできずに力尽きていくミカウやダルマーニ。その達観したたたずまいには、せつなさがあふれまくり。しかし、ここでは仮面の力の源となる彼らに大注目！　君たちの死を後世に伝えるためにも、ちょっと突っ込んでみるよ！

セッション



今作では1人4役をこなす、超多忙なリンク。仮面の付け替えも淀みなく。しかし、このセッションシーンは多忙どころか不可能の域である。なんで4人分同時に演奏できるんか？　な〜んてのは無粋すかね。

デクナッツリンク（デクラッパ担当）



本名：不明
死因：不明
唯一、生前の当人が出てこない、謎の多い仮面。やはり最初の洞窟の“デク面樹”と何か関係があるのだろうか？　え？　深読みしすぎ？

ゾーラリンク（ギター担当）

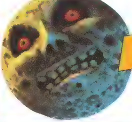


本名：ミカウ
死因：海賊にのされた
死ぬ寸前までミュージシャンであることを貫いた心意気は買うが、あの余力があれば死なずにすむ方法もあったと思うのだが……。

ゴロンリンク（ドラムス担当）



本名：ダルマーニ3世
死因：崖から落ちた
ロックビルの神殿にたどり着く前に死んだ、ゴロン族の勇者。同族であるダイゴロンの起こす吹雪にあおられて崖から転落って、アンタ。



このゲーム最大の功労者

そして、最終決戦へ！

スタルキッドの前で「誓いの号令」を吹く
▶
最後の夜の12時を過ぎたら時計塔へと登る

再び、時計塔へ……

はぐれ妖精を15人集めて妖精の泉へ。復活した大妖精に「大妖精の剣」をもらう
▶



↑MPが切れるとかなりの強敵と化す「ツインモルド」。緑のクスリを持っていくべし

神殿で「光の弓」と「巨人の仮面」を入手し、ボスのツインモルドを倒す
▶
「抜け殻のエレジー」を使い、ロックビルの神殿へ入る
▶



↑なかなかイイ表情を見せる抜け殻リンク。感情がないハズなのに、何故か半笑い

イカーナ王を正気に戻し、「抜け殻のエレジー」を教わる
▶

N64

ALLSTAR PRO-WRESTLING
オールスター・プロレスリング

TEXT：[illegible]

PS2
メーカー：スクウェア
ジャンル：スポーツ
発売日：6月8日
価格：6800円

周辺機器：プレイ人数1～2人／PS2用メモリーカード1989KB～／アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）専用（振動／アナログモード）

若い蝶野フリークから壮年の猪木信者まで ソツなく楽しめる新日本プロレス!!

このゲームだからできる各種再現プレイを軸に、魅せるプロレスの何たるかを教授しよう。



リアルプロレスシミュレーターの神髄

慣れがモノをいうスティック操作

コントローラのスティック左でレスラー移動、右で技入力と、今までのプロレスゲームの中でも奇抜な操作法を持つ「オープロ」だが、慣れてしまえばレスラーの操作感覚はダンゼンこちらがいい。アナログ操作と振動機能で、レスラーの重量感が味わえる。

テンションゲージの上下と必殺技の関係

テンションゲージは、自分が技をかけたり失敗すると減り、相手の技を受けたり観客の声援を受けると増える。テンションが高くないと、いわゆる大技を出すことができないので、必殺技でしとめるような美しい試合をするには相手の技を受けてあげる必要がある。



↑相手に一方的に攻められるとテンションが大幅増！ ここから観客の声援を背に受け、大逆転劇を見せてやるのが真のプロレス

●右スティックで3種類のコマンド入力
基本は、右スティック1回倒し、2回倒し、1回転の3種類。あとは相手との距離や状態、自分のテンションにより技が変化する。



▲GTO

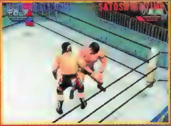
こんな細かいところまで再現！

さすが、現実の新日本プロレスのコーナーマットにも自社名を入れているスクウェアさん。もう、毎日「東スポ」か、毎週「週刊プロレス」を読んでいないとわからないマニアックなコダワリが、試合中だけでなく、選手入場シーンでも見られる。右のカシンベルトはそのほんの一例。入場時のアピールも忠実に再現しており、すみからすみまで演出にこだわっている。



これぞ新日イズム！ 厳しく守って楽しくプレイ！

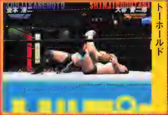
プロレスゲーム最大の楽しみは、気楽に憧れのプロレスラーになりきれること。そのプレイぶりはマニアになるほど深く追求され、そのレスラーにふさわしくない勝ち方などしようものなら、「プロレスがわかってない」などの容赦ない罵声が飛び交う。ここではそんな罵声を受けないように、登場レスラーの大半を占める新日本プロレスの新日イズムを勉強しよう。



⬆チョップで張られたら、同じチョップで張り返す！　こんなちょっとした意地の張り合いでも、新日イズムは感じられる

イズム1 グラウンドができなきゃ永久追放だ！

少し前に大量離脱した他団体のレスラーがあるインタビューで語っていたように「新日レスラーはグラウンド（寝技の攻防）ができる」という印象が非常に強い。ちなみに、そのグラウンド重視の傾向は、前座試合に色濃く反映されており、猪木→長州と受け継がれてきた「まず、グラウンドありき」の精神は、新日レスラーのすべてにたたきこまれている。試合序盤はグラウンドレスリング。これ鉄則。



⬆序盤のグラウンドでの小技の攻防戦は、後半の大技攻勢を前にした、嵐の前の静けさ。これで試合展開にメリハリがつく

イズム2 非情なオキテ！故障箇所は迷わず攻める

なんとこのゲーム、各レスラーの故障箇所まで細かに設定してあるので、いわゆる蝶野の首、健介の左足首など現実の試合でもよく見られる「弱点（古傷）攻め」が可能。ちなみに、これら各レスラーの故障箇所は「コンディション設定」で見ることができる。ここで相手の弱点を研究し、余計な情けは一切かけずに一点集中で攻めるのが新日イズムだ。なお、負けてもケガを言い訳にしてはいけない。

おもなレスラーの有名故障箇所

武藤の両膝	膝に潤滑油を入れてるくらい悪い。ムタだと大丈夫なのが不思議。
藤波の腰	その昔ベイダー（約170キロ）を投げすぎて痛めた古傷。
長州のほぼ全身	手、足、膝、首と満身創痍。この人は技を受けてる余裕はない？

イズム3 オリジナル連係技で各レスラーのイロを出せ

毎週「ワールドプロレスリング」を見ている諸君ならわかると思うが、各レスラーには、独特の技から技へのつなぎ方がある。右のような、藤波のスリーパー→ドラゴンスリーパーへの移行などはまさに定番。これらを完璧にマスターしないと、そのレスラーを極めたとはいえないのだ。下の６例以外にも連係技はあるので、気になるところではスティックを倒したり、回したりしてみよう。



⬆ただドラゴンスリーパーへ行くのと、おなじみの連係から行くのでは、見た目のカッコよさも観客の沸きも違う

●連打連係の一例

以下のレスラーの技（矢印前）の発生後に、右スティックを倒したままにすると連打連係技に移行する。

大谷ほか	顔面ウォッシュ➡ダッシュ顔面ウォッシュ
フライ	マウントパンチ➡マウントパンチ連打

●技変化の一例

以下のレスラーの技（矢印前）の発生後に、右スティックを1回転させると異なる技に変化する。

蝶野	カニ挟み➡STF
小島	串刺しエルボーアタック➡引き倒して「イっちゃうぞ」アピールからダイビング・エルボードロップ
藤波	スリーパーホールド➡ドラゴンスリーパー
安田	ヤスティアタック➡ダブルアームスープレックス

イズム4 必殺技の使用はせめて2回まで！

各レスラーには「これで決める！」という必殺技が必ずひとつか2つある。これらの必殺技は、そのレスラーの代名詞でもあり、ここぞというときに披露するもの。試合序盤からの乱発や、度重なる失敗などもってのほかだ。強敵相手の場合は例外的に2度の使用を認めるが、できれば1発で美しくフィニッシュしたい。必殺技を乱発して勝ったとしても、それは「試合に勝って勝負（内容）で負けた」ことになる。



⬆ここぞというときの必殺技は、最後の最後までとっておく。もともと1発で決めるから「必殺技」なのよ

真夏の祭典 G1クライマックスを毎日楽しむ!!

今年も夏休みに開催される、G1クライマックス2000。今年は例年行われている2ブロックのリーグ戦（ゲームでもプレイ可能）から、4ブロックのリーグ戦への変更があったため全試合を完全再現とはいかないが、『オープロ』でなら、いつも違ったメンバーで毎日G1に興じることができる。

裏ワザ情報

●隠れキャラ、ブレイクバニー出現●

「G1クライマックス・リーグ戦」「G1クライマックス・トーナメント戦」をジュニア選手で優勝すると、小池祥絵、遠藤のぞみが操作可能になる。

●同キャラ対戦が可能になる●

「スペシャルシングルマッチ」で上記の隠れキャラ2人を含む全レスラーに勝利すると、赤ライガーなどの2Pキャラが任意に選べるようになる。



➡今年の話題は、なんといってもジュニアヘビー級から初参戦となるライガーと高岩の2人。ゲームでも旋風を巻き起こせるか？



EXCITEBIKE 64 エキサイトバイク

TEXT：城戸芳充

N64
メーカー：任天堂
ジャンル：レース
発売日：6月23日
価格：6800円

周辺機器：プレイ人数1人〜4人／バックアップ機能／コントローラーパック対応／振動パック対応

悪路を華麗に疾走するために！

歯ごたえある難易度にうれしい悲鳴が上がっている『エキサイトバイク64』。今回は、序盤でつまづかないための最重要情報を中心に紹介していこう。

初級・中級者におくる レースで負けない！基本テクニック集

テクニック まずはみっちりと基礎テクニックを習熟せよ

今までのレースゲームと比べると、かなり多彩なテクニックが用意されているこのゲーム。これらの技をすべて頭に叩き込んでおかないことには、チャンピオンシップを勝ち抜いていくのはまず無理だ。基礎テクニックをマスターする早道は、トレーニングモードをしっかりプレイすること。このモードで紹介されるテクニックの数々は、いずれも実戦の場での必修項目だ。途中にテストが設けられているが、これらを越えられないうちは、まだ実力不足と考えたほうがいい。特にジャンプに関するテクニックは、この場でキチンとマスターしておくことが重要だ。



←最終テストはかなりハードルが高め。これがクリアできれば基礎はOKだ

テクニック コースレイアウトを事前にチェックしよう



↑レース前のこの画面では、コンピュータによる模擬走行を見られるのだ

どうしても勝てないコースや苦手なコースは、エキシビションやタイムアタックモードを何度もプレイして、コースレイアウトを頭に叩き込んでおくのが一番だ。オススメは敵車が出ないタイムアタックモード。ここでブレーキングやジャンプのタイミングなどをきっちりつかんでおけば、レース本番時の走りがかなり楽になるぞ。また、レース開始前の画面では実際にそのコースを走っている模擬走行が見られるので、これを参考に走りのイメージを固めておくのもいいだろう。

テクニック 理想的なジャンプを常に心がける！

タイムを縮めるにはジャンプのテクニックがもっとも重要。可能な限りジャンプの着地は下り坂に降りるように気をつければ、無駄な減速を減らせるぞ。また、ブーストターボ（坂の頂点でZトリガーを押す）で距離を稼いでいくのも重要。小さな坂でもタイミングさえ合えばブーストターボは成功するので、減速からの立て直しに役立つ。



←坂が連続しているポイントは、うまく高度を調節して下り坂に着地しよう

←成功すれば減速せずに次の坂にこれるので、ロスなしに走り抜けられる

テクニック ジャンプの高いライダーを使えばかなりラク！

大半のコースでは、ジャンプ力の高いライダーを使う方が圧倒的に有利だ。オススメなのは、サラとリッキーの2人。どちらもジャンプ性能が高く、ジャンプのテクニックだけでタイムを縮めていけるのが強みだ。いずれもターボ性能はイマイチだが、それ以外の能力値が高いので安定して走れるぞ。



←安定度の高さならサラがもっともオススメ。かなりラクに走破できる

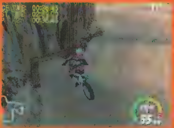


←リッキーはターボ性能がダントツに低いが、それ以外はほぼ満点の性能

テクニック ショートカットを積極的に利用しよう！

いくつかの屋外コースでは近道になるショートカットルートが用意されている。これをうまく利用することで、タイムをグッと縮めることが可能になるのだ。また敵車はショートカットをあまり利用してこないので、その間は敵と接触する危険度が減るのも利点。積極的に活用していくといいだろう。

マウンテンロード



↑分岐ポイント手前の坂で大ジャンプすると入れない。あえて減速する必要アリ！

レフティーミル



↑この分離帯を右側には入らず左側へ！ 小屋の上にあるルートを進んでいけるぞ

コンゴコース



↑坂を登りきったポイントを左へ。合流地点後にすぐ坂があるので注意が必要だ

スペシャルコース攻略

超難関！ヒルクライム攻略法

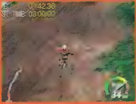
STAGE 1

序盤は角度がゆるやかなので、無理をしなければそう問題はないはず。ヒルクライムのコツをここでつかもう。

大事なのは、常に重心を前に（レバー上）保っておくこと。これを心がけるだけで、ずいぶん難易度が変わってくる。ただし、レバーを上に入れた状態で左右にハンドルを切るには微妙な操作が必要になってくる。まだ大きな起伏がないステージ1で、この操作感覚を身につけておこう。基本的には右側沿いに進みつつ、出っ張りがあるポイント①はジグザグにハンドルを切って避けてこう。チェックポイント手前がやや急角度なので慎重に！



⬅岩場は無理に登らず、避けて通るのが基本。なだらかなルートを進もう



⬅余裕があれば、Zトリガーのターボを使ってタイム短縮を心がけてもいい

STAGE 2

開始直後に裂け目が待ち構えており、かなりのプレッシャー。勾配もきつく、そろそろ慎重なプレイが必要だ。

ステージ2の最初の難関となるのが3つもある大きな裂け目。まだ序盤、慣れていないと確実に越えるのは難しい。安全にいくなら、裂け目の右側部分を通る狭いルート①がオススメだ。裂け目を過ぎるといよいよ坂の角度が急になり、登坂の難易度が増してくる。重心を目いっぱい前にかけつつ、小刻みに左右にハンドルを切って慎重に登っていきたい。ステージ1と同様に、[illegible]を避けるためになるべく右側を登っていくのが基本。坂の途中でアクセルを離すと失速して倒れることがあるので、基本的にはアクセルは押しっぱなしにして進む必要がある。ただし、[illegible]に寄りすぎて崖に乗り上げそうになった場合などは、瞬間的にアクセルをオフにしよう。また、コブが連続しているポイント⑦は、コブの谷間を縫うようにして進まないと、転倒の確率が増してしまうぞ。



⬆序盤の裂け目は、これぐらいの角度でまっすぐ突っ込むとラクに飛び越えられるぞ



⬆3Dスティックは常に上に入れつつ、できるだけ小さくハンドルを切って進んでいく

ヒルクライムステージマップ

HILL CLIMBING STAGE MAP



STAGE 3

ルートが左右に2分割されるステージ3。いずれもコース幅がせまく、非常に登りづらい。繊細な操作が必須だ！

コースが左右に分かれているが、どちらを選んでもかなりの難しい。凸凹が激しいうえにコースの幅がせまいので、いったん大きくハンドルを切ってしまうと滑落は必至だ。どちらかといえば左側のルート②のほうが勾配がゆるやかで、若干登りやすい印象だ。ただしこちらのコースだと、左側にハンドルを切ったときに地形が邪魔になって自車が見えなくなることがあるのが難点。これを避けるためには、いままで以上に左右のハンドル操作を極力小さくしていく必要がある。

右側のルート③は距離的にはルート2よりも少しだけ短いが、全体的に勾配が大きく、コブを乗り越えるときに転倒する危険が大きい。さらにゴール手前の地点など、何カ所かで道幅が極端に細くなっており、かなり難度が高くなっている。そのため、ターボは絶対に使わない方がいいだろう。



⬅ルート③は途中で道幅が狭くなる。転倒の危険がかなり高まってしまうのだ



⬅ルート②序盤。速度があると一つ目のコブでジャンプしてしまうので注意！



⬅ルート②の進行中の悪夢！視点の変化で自車が見えなくなってしまう……

全コースパスワード公開

チャンピオンシップモードでは、クリアするごとにさまざまな効果が楽しめる隠しパスワードを入手できる。ここでは、そのパスワードを紹介していこう。ただし、そのパスワードが手に入るコースをクリアしていないと、パスワードを入力しても無効なので、注意が必要。努力をした者だけが、パスワードの恩恵を得られるようになっているのだ。

パスワード	入手コース	効　果
KIDSRIDER	ビギナー・ブロンズ	ライダーの頭がデカくなる
MIDNIGHT	ビギナー・シルバー	コースの空が夜になる
PINHEAD	アマチュア・ブロンズ	ライダーの頭が小さくなる
BIKEDAKE	アマチュア・シルバー	バイクだけのモード
ISTENTORE	アマチュア・ゴールド	11点先取のサッカーモード使用可能
HENNAIRO	プロ・ブロンズ	背景色が変わる
HYAAAAAAAA	プロ・シルバー	ダウンヒルモードが選べるようになる
TRICKSTAR	プロ・ゴールド	すべてのスタントが使えるようになる
GAMEYARONI	プロ・プラチナ	チャンピオンシップ、エキシビジョンの難易度が上がる

じっきょうパワフルプロやきゅう

実況パワフルプロ野球7



TEXT：加藤明洋

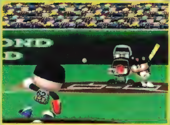
PS2
メーカー：コナミ
ジャンル：スポーツ
発売日：7月6日
価格：オープン価格

周辺機器：プレイ人数：1～2人／プレイステーション 2専用メモリーカード（8MB）=400KB以上必要／コントローラ、アナログコントローラ（DUALSHOCK）、アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）対応

野球ゲームの雄が、PS2でさらなる進化を遂げる！

グラフィックもサクセスモードも刷新！新世代の『パワプロ』を体感せよ!!

野球ゲームの定番として、さまざまなハードで発売されてきた『実況パワフルプロ野球』シリーズの最新作が、満を持してPS2に登場！　『パワプロ』シリーズの特徴として、新作ごとに野球部分のシステムなどを改良していることが挙げられるが、今回も変更点が多く、特にグラフィック面が大きく変わったことにより、前作とは別物という印象がある。また、特殊能力の数も大幅にアップ。これによって、実在するプロ野球選手ひとりひとりの個性が、よりくっきりと現れるようになっている。さらにオリジナル選手を育成するサクセスモードも、プロ野球編にリニューアル。球団ごとに違うシナリオが用意されているので、かなり長く遊ぶことができそうだ。新世代型の『パワプロ』とも言えるこの作品、野球ファンならぜひプレイしてほしい。



↑選手はデフォルメされているが、動きは細かい。生き生きと動き回るため、躍動感がある



↑演出面もパワーアップ。特にホームランを打ったときは、爽快感を味わえるだろう

多角的なデータ分析でID野球も楽しめる

『パワプロ』では、対戦後のデータ画面で各球種を何球投げたか、どこに投げたのかをまとめた配球データが表示されるが、今回はここもパワーアップ。ヒットを打たれた球、三振を取った球などを全球リプレイすることが可能となっている。これを利用すれば、プレイヤーの配球術が上達すること間違いなしだ。またゲームとは直接関係ないが、99年度ペナントレースにおける全選手の成績を掲載したモードも用意されている。



↑試合が終わった後に見ることができるこの配球データ画面で、セレクトボタンを押すと……



↑ヒットを打たれたときの球種やコースなどを、1球ごとにリプレイできる。配球の研究に役立つ

新しいプレイ感覚を生み出す変更点

今回は選手、球場共にフルポリゴンで描かれており、それに伴い選手の動きやストライクゾーンの高さなど、視覚的な部分も大きく変わっている。このためシリーズのファンは特に、最初は戸惑うかもしれない。しかし、今まで以上に選手が滑らかに動くので、慣れればプロ野球らしい流れるような連携プレーなどが楽しめるだろう。

●ストライクゾーン



↑ストライクゾーンの位置が、これまでより[illegible]に感じられる。従来の感覚で低めを投げると、ボールになる

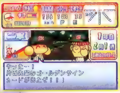
●カメラワーク



↑観戦時は特に、さまざまなカメラワークで[illegible]

人気のサクセスモードは、プロ野球編になってバージョンアップ!!

今回のサクセスモードでは、プロ野球編が復活。しかし中身の濃さとボリュームは、シリーズ最大級だ！



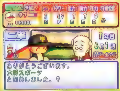
⬅日本ハムでは、カードマニアのチェリー藤田が登場。レアカードを賭けた対決イベントがある



➡広島の固有キャラクター は、嵐暴（らんぼう）育成コーチ。超スパルタ式の特訓を課してくる

12球団ごとに異なるシナリオを用意！

今までのサクセスモード・プロ野球編では、入団するチームを選択することはできたが、発生するイベントやシナリオは全球団共通のものだった。本作でも、基本的な進行は各球団共通だ。しかし今回は何と、各球団ごとに違ったシナリオが用意されている。登場人物や発生するイベントが、球団によって異なるのだ。しかも、同じ練習メニューでも球団によって効果が変わる場合もある。つまり、高性能選手を作るための育成方法が球団ごとに異なるわけ。なお、サクセスモードで作った選手は、どの球団でも使うことができる。好きではない球団で育成し、完成したらアレンジモードでひいきのチームに加えるということも可能なのだ。ここは、球団の好き嫌いは忘れて各球団の特色を研究しつくし、12通りの育成方法を編み出そう！



⬅アイテムはおもに、メーカーと契約するなどのイベントによって、入手することができる



➡アイテムの種類は非常に多い。中には物品ではない「○○の信頼」といったものもある



⬅特訓メニューを作るときは、特訓作成画面で練習メニューと使用するアイテムを選べばOK

練習とアイテムを組み合わせた特訓メニューを作成可能

今回から新しく加わった要素の中でも重要なのが、特訓メニューの作成。これは、通常の練習メニューとアイテムを組み合わせることで作ることができる。また例外的に、イベントによって特別な特訓メニューが登場することもある。練習メニューのレベルが高い、または貴重なアイテムを使った場合は効果の高い特訓が完成しやすいため、おもに中盤以降に利用する機会が増えるはずだ。ただし、特訓メニューはいちどにひとつしか作れないうえ、作成時に使用したアイテムはなくなってしまう。つまり特訓メニューをこまめに変更するのが、かなり難しくなっているわけだ。ただいずれにせよ、この特訓メニューの使い方が、完成する選手の能力に影響を与えることは間違いない。そのためにも、試行錯誤を繰り返す必要がありそうだ。





⬆画面中央左にあるのが、主人公の立場。監督評価が上がるごとに坂を登っていく

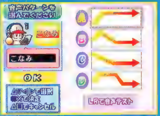
一軍に定着するまでのサクセスストーリーが楽しめる

過去のプロ野球編の目的は、「3年以内に一軍に昇格すること」だったが、今回は「3年以内に一軍レギュラーに定着すること」に変更されている。つまり、ひとりのルーキーが一軍に定着するまでのサクセスストーリーが楽しめるわけだ。もちろん、そのためには二軍と一軍の戦力入れ換えテストに合格する必要があるなど、試練も多い。しかしそれを乗り越えれば、一軍の華やかな舞台で試合に出場できる。子供の頃、憧れの選手と同じグラウンドに立ちたいと思っていた人はその瞬間、きっと感動するはずだ。



オリジナルの名前もウグイスコールされる！

これまでオリジナルの名前をコールさせる機能は、64版にしか搭載されていなかった（PS版『99開幕版』などでは、用意されている音声パターンのみ設定可能）。しかし今回は、用意されている音声パターンにはない、オリジナルの名前を入力しても、ちゃんとコールさせることができるのだ。声の大きさや長さを調節することはできないが、読み上げパターンを4種類の中から選べるので、ある程度は自分のイメージ通りのコールを設定できるだろう。



⬆自分で作成した選手の名前が試合でコールされるのは嬉しいものだ

Close Up 01

ソニー・コンピュータエンタテインメント　制作部
藤澤グループ兼サウンドグループプロデューサー

藤澤孝史

音を使っているからこその気持良さをコンセプトに

プレイステーション 2 らしさを感じさせる音楽・映像いじくりゲーム『TVDJ』。音ゲーの制作では定評のあるプロデューサー・藤澤孝史氏にPS2でゲームを作ること、音とゲーム、そんなことを中心にお話をうかがった。

出発点は音を切り取って編集する楽しさ

当初『TVDJ』はプレイステーション(以下PS)用のソフトとして立ち上げた企画だったんです。プランを固めていく段階で、やりたいことの実現と開発機材がそろってきたこともあって去年の春頃にプラットフォームをPS2に変更しました。だから、プランニングやハードウェアの研究にだいたい1年、実際の開発に取りかかってからは1年あまりですね。

キャラクターや見た目の印象から『パラッパラッパー』の後継にあたるソフトって言われるんですが、まったく違ったラインで制作しています。普段ボクらが慣れ親しんでる機材にサンプラーがあります。それを使ってる楽しさ、音を切り取って編集するっていう楽しさをゲームに落としこんでみよう。ここがこのゲームの出発点なんです。

PS2になったこともあって、映像的にはできることが飛躍的に増えました。セルシェイドという技術を使っていて、これは特にPS2固有のものじゃなくてPSでも使えるんですが、もちろん表示能力が段違いに違います。ただ映像ももちろんそうなんですが、やっぱり一番大きかったのは音の処理能力ですね。『TVDJ』ではBGM、効果音、音声など4種類の音をそれぞれマルチトラックのリアルタイム処理で鳴らしてるんですね、これはPSでは絶対できないことなんです。

PS2らしさとPS2ならではのもの

店頭での試遊台やショウを見ていると、楽しげな雰囲気のせいか子どもに受けがいいみたいです。もちろん大人が遊んでも面白いっていうデキにはなってるはずですから、PS2をDVDビデオにだけ使ってる映像好きのユーザーにも手に取ってもらいたいですね。音と映像を使って、ハマったときの気持ち良さをゲーム性にするっていうことでは、PS2ならではのもの、PS2らしさを出せたんじゃないかと思ってます。汎用性のあるシステムを作ることができましたし、今後のソフト作りにも役立てていけると思います。

今、音楽や音を素材にしたゲームは飽和状態にあると思います。お手本をトレースしていく「もぐらたたき」的な部分がゲームの本質になっていて、音楽はただのBGMになってしまっているゲームもありますから。音を使っているからこその気持良さを、よりコンセプチュアルなゲーム性に仕上げていかないとユーザーに楽しんでもらえないんじゃないかと思います。

今はサウンドグループのリーダーとしての仕事が2割、プロデューサーの仕事が8割といったところです。サウンドのほうは、下のスタッフもどんどん育ってきてますから、もっぱらマネージメントが主な仕事です。まだ具体的には話せませんが、新しい企画もいくつか立ち上がってます。PS2のハードのポテンシャルを十分引き出した上で、面白いゲームを作っていきたいですね。



藤澤孝史 ふじさわ・たかふみ
●プロフィール
『ウンジャマ・ラミー』『ビブリボン』など数多くの音ゲーのプロデューサーを務める。またサウンドグループのリーダーとしてはPSとPS2の起動音や『アーク ザ ラッド』などSCE製作のソフトの音楽も手がけている。

information

お手本を追うだけじゃない自由なフィーリングで遊ぶ

ゲームは貧乏テレビ局で番組をまかされるところからスタート。メインとなるのはMIX　UP画面だ。ここで音楽と映像を同時に編集していく。慣れればそつなくクリアできるがREVERSEなどのテクニックを使えば、さらにクールな番組を作ることも可能。編集した映像はON　AIRモードでチェックすることができる。

映像をいじる、複雑に音が鳴らせる、この2つがこのゲームで新しさを感じさせる部分だ。この2つの要素がピタッとハマッたときに、このゲームならではの快感が味わえるはず。DVDビデオプレイヤーとしてのユーザーが多いと言われるPS2。『TVDJ』はそんなユーザーにこそ遊んでもらいたいゲームだ。



エフェクトをかければ、そのままの映像がON AIRされる。うまくプレイできれば、それを人に見せるのも、また楽しい



これがMIX UP画面。ここが腕の見せどころ。テクニックしだいでは、映像のスクラッチも可能だ

Close Up 02

株式会社グラスホッパー・マニファクチュア
代表取締役／ディレクター

須田剛一

ある意味、僕が作るモノって正しくないゲームかもしれない

ゲーム業界を見渡してみても、須田剛一ほど“大勢の人間を殺してきた”人物はいない。あ、もちろんゲームの中での話。人間の生き様、死に様を描かせたら業界一だと、僕が勝手に思ってた同氏の新作は、なんだか「リゾートがテーマのゲーム」で、しかも「誰も死なない話」らしい。え～なんで～？　香港ノワールばりに人がバタバタ死ぬのが「須田ゲー」の魅力じゃん。どういう心境の変化？　そもそも『花と太陽と雨と』って、どんなゲームなのさ。

『花と太陽と雨と』って一体どんなゲーム？　大雑把なゲームの流れを少し聞かせて！

須田：まず、舞台はリゾート！　何故かといえば『BRUTUS』のリゾート特集を読んで「インドネシア行きてーなって思ったから（笑）。で、そこは海と空の青と木々の緑が美しい楽園。ダルーい感じの空気が流れてます。当然、主人公は「ゆっくりしたい」と。でも、そうは甘くない。ゲームなんで。まあ現実もそうなんだけど。例えば、有休使って温泉に行くとするでしょ？　湯につかって、旨いもん食って、ビール呑んで「あー極楽！」とか言いながら横になった途端、携帯電話が鳴りやがる…そんな感じ。しかも普段身を置いている現実――まあ仕事とか血縁とか知人とか、そういった類のしがらみと接点がある内容の依頼やお願いだったりするんで、基本的に断れない。結局、他人のために動き回る（謎解きをする）ことになります。そんなことを繰り返すうちにすべての行動は「他人のため」なのか「自分のため」なのか解らなくなってくる…と。

例によって、手放しで「面白そう！」とは言えなさそうな感じっスね。もしかして過去に手掛けたタイトル同様、結構「人を選ぶ」タイプのゲームになる？

須田：これまでに手がけたタイトルよりは、とっつきはイイような気がする。見た目も主流だし。ただ、世間一般的に「正しいゲーム」と呼ばれる商品と比べてしまうと、俺のは間違いなく「正しくないゲーム」でしょう。「僕って天才だ！」とお客さんを錯覚させるような、能動的なプレイで得られる快楽は提供できないし。むしろ制作者の顔やメッセージというか、エゴ丸出と言われるんで、なぜか。まあ、その通りなんだけど。でも実際のところ、既にスタンダードは揃ってるでしょ？　「正しいゲーム」は売れるし、続編も作られる。そこで俺みたいな制作者が万人に愛される商品を作る必然性はないというか…。こっちは他に書きたいことが色々とあるし、それをスタンダードにしていくことが役割だと思ってます。「好きなことだけやらせてもらう！」なんて、寝ぼけたことを言うつもりはないけど、ゲーム作りに関しては、やっぱり自分の欲求に正直に、なおかつ成功させたい。いまは開発環境や商売のあり方もひっくるめて「そもそもゲームって？」と、改めて問いかけられているような季節。なんで、これまでゲームの世界ではNGとされてきた役割でも、戦略次第でチャンスを掴める可能性は十分にあると思ってて。そういう意味では恵まれた季節だと思う。いけるところまではイクでしょ、男の子なんで。業がなきゃ活力も湧かないし。そもそも俺のゲームって、5年前なら間違いなく「こんなのゲームじゃねえよ！」と、言われて終わってるハズですから。

これまでより「とっつきはイイ」けど、相も変わらず「アクは強い」ってこと？　ちなみに「ジャンル」で言うとナニ？　プレイヤーは何をどんな感じで操作するの？

須田：ジャンルは「リゾートを舞台にした、謎解きアクションアドベンチャー」。操作システムは、これまでに出たゲームに例えると『メタルギアソリッド』（コナミ）に近いかなあ…。ただ、このゲームの「アクション」ってのは、「歩く」と「走る」に限定してます。間違っても「殴る」とか「蹴る」とか「撃つ」とかっていう、暴力的な行為は出てきません。しないと約束したんで、アスキーさんと。

なぬっ!?　つまり……やっぱ噂どおり、「人が死なない」ゲームになるってこと？　デビュー作となった『シルバー事件』で見ることができた、鮮烈な「死に様」の描写こそが「須田ゲー」の魅力だと思ってたんスけど…。なんで殺さないの？

須田：なんだチミは、そんなに俺を人殺しにさせたいのか（笑）！　理由は簡単で、これまでの仕事（作ったゲーム）の反動ですかね。他の雑誌では「魂の救済がテーマです」とか、大風呂敷を広げたんだけど。でも、よくよく考えてみるともっとシンプルで。『シルバー事件』のあと「次はこんなゲームか？」って考えたときに、単純に似たような路線での物語は考えられなかったし、やりたくもなかった。『トワイライトシンドローム』で“死”や“死者”を描いたことに対するケジメは『シルバー事件』で果たせたと思っていますから。それにモノを作る人間としては、やっぱ常に良い意味で「お客さんを裏切りたい」訳で。人の死を絡ませなくともドラマは作れるし、物語としての躍動も用意できるハズだと。それが俺の仕事だから。というわけで、今回は誰も死にません。殺されることはあるけど（ニヤリ）。

TEXT：新留寿基



須田剛一 すだ・ごういち
●プロフィール
1968年生まれ。98年10月にグラスホッパー・マニファクチュアを設立。99年10月『シルバー事件』（アスキー）でデビューを飾る。現在『花と太陽と雨と』と呼ばれる、PS2向けの新作タイトルを鋭意開発中。

information

What is GRASSHOPPER MANUFACTURE?

インタビューに答えてくれた須田剛一は、長野県出身の32歳。93年にヒューマン株式会社に入社してます。在籍中に携わったタイトルは『スーパーファイヤープロレスリングⅢ』『トワイライトシンドローム』『ムーンライトシンドローム』など5本。98年3月にヒューマンを退社した須田は、自身の夢を実現するために一念発起！　同年10月にグラスホッパー・マニファクチュアを設立したってわけ。独立後にリリースしたタイトルは『シルバー事件』（アスキー）のみ。独特の台詞回しと疾走感溢れる演出が、ちょっぴり話題となり、決して多い数ではないけれど確実にファンを獲得した。



『シルバー事件』は
アスキーより発売中。

Close Up 03

株式会社カプコン
常務取締役兼第一開発部部長

船水紀孝

本来ゲームは気軽なもの。敷居を低くして、みんなに遊んでほしいんです

小さなものから大きなものまで、いま船水紀孝氏はネットワークゲームつくりを推進するのに大忙し。セガのネット通販専用ソフトの話題を皮切りに、ネットワークゲームに対する考え方について訊いた。

D-DIRECTってなに？ DCでも格闘しようぜ

D-DIRECTは要は通販、eコマースと思ってくれればいいわけです。なぜ始めようと思ったのかというと、つないでほしかったんですよ。ドリームキャスト（以下DC）ユーザーで実際にネットにつないでいる人はそれこそ数万人だろうし、つないだことがないという人もたくさんいる。実際、僕も家ではDCをネットにつないでない。ドリームパスポート1（DC用のブラウザソフト）でやっていたのにすぐ2、3が出るし。そこをもうちょっとセガには整備してほしいんですけどね。

『ヴァンパイア』を持ってきた理由？ サターンはあるけどDCは持ってないという、『ハンター』で満足している人が多いんです。サターンのハードが6000円くらいで売っていたりするじゃないですか。ソフトも安く売ってる。じゃあDCでできるようにしたら、けっこうやってくれるんじゃないかなあと思ったんですよ。実は調査したら185万台（2000年3月末時点でのDC国内出荷台数。セガ・エンタープライゼス広報発表による）のうち「そんなに少ないの!?」というほどしか格闘ゲームのユーザーがいなかったんです。どこに消えてしまったんだろうと思ってさらに調べると、いまだにサターンをやっているとわかった。その人たちを連れてきたかったというのが、理由としては大きいですね。

ネットは敷居が高すぎる！ CPUより賢い人間と遊ぼう

ゲームってもともと気軽に遊ぶものだと思うんです。でもネットゲームをやろうとすると、プロバイダがどうしたこうした、課金がどうだで、敷居が高いじゃないですか。めんどうくさいし、不安だし。全国民がクレジットカードを持てば解消される問題かもしれないけど、実態としてネットにつなげようとするには抵抗がある。僕らはその敷居を低くすることが仕事だと思ってます。マッチングサービスのとあるタイトルでは一日に平均して8000プレイくらいのアクセスがある。人間というのはいちばんよくできたCPUですから、そりゃあ対戦すれば、おもしろいはずなんですよ。つながりさえすれば、それが楽しめるんです。

対戦ゲームにまつわる問題ですか。これ、うちの岡本（吉起氏）とは意見が衝突したんですけど、岡本は「対戦は勝ったものが続けられる」論を支持してたんです。僕は負けたほうがお金を注ぎ込むのはちがうんじゃないかと思ったので、マッチングサービスの回線料金は、対戦者双方の割り勘にしたんですけど。つまるところ、その後「それはプレゼントなんじゃないか」という結論に到ったんですけどね。つまり負けた人へのペナルティではなく、勝った人へのごほうびが、対戦のクレジットなんじゃないかと。だから敗者に課金するのではなく、課金は平等にして、勝者になんらかのプレゼントをするというやり方がいいんじゃないかなあと。まだ、この辺は間に合ってないんだけど、例えば、何連勝もする人には1プレー分タダにするとかね。こういう楽しみもどんどん増やしていきたい。

今後は2人対戦だけでなく、何十人とか何千人同時プレイ（!）なんてのもあると思うので、楽しみにしていてください！

TEXT：後藤 勝



船水紀孝 ふなみず・のりたか
●プロフィール
1965年生まれ。85年カプコン入社。カプコンの初期の名作となる『1943』からプランナーとしてアーケード全般に関わり、『ヴァンパイアハンター』でプロデューサーデビュー。現在は、ゲーム開発全般の統括責任者である。趣味はサッカー。ロベルト・バッジオをこよなく愛す。

information

D-DIRECTで買える格安ネット専用ゲーム

積極的な通信事業への取り組みを見せているカプコンだが、従来から同社を支持しているコアユーザーへのサービスも怠ってはいない。そのひとつがオンライン通販だ。

8月10日に発売される『ヴァンパイア クロニクル』を皮切りに、インターネット上のショップ「D-DIRECT」で購入できる、オンライン通販専用のドリームキャスト対応ソフトを続々登場させようというのだ。通常の物流を介して買うことはできない（DCだけでなくPCからも接続可能）が、逆に言うと通販専用ということで、中間マージンが排される分売価は安くなる。『ヴァンパイア』はシリーズすべてのシステムが入って4800円、以降の作品は1800～3800円の価格帯で提供されるとのこと。すべて対戦要素が盛り込まれており、既存のマッチングサービスでネット対戦が可能となっている。

ヴァンパイア クロニクル



アーケードやサターンで鍛えた腕前をドリームキャストで披露しよう。得意なシステムを選び“他流派”に挑むという楽しみもある

ねっとdeテニス



ルールが簡単、売価も安く（1980円）、お手軽に遊べるネット対戦ゲーム。テニスゲームのスタンダードを踏襲し、やり応えは十分

Close Up 04

株式会社ナムコ／第二開発本部
グラフィック・デザイナー

篠崎香織

好きなモノを伝えるって難しい！美少年好き!?　誤解ですってば。

家庭用の発売以降、各方面でジワジワと人気上昇中の ミスタードリラー 地中をひたすら掘り進む主人公「ホリ・ススム」のひたむきさにキュンときた人も多いハス 今回は「ススムくん」の生みの親である篠崎香織さんに、早くも発表された続編 ミスタードリラー2 のこととか、あれこれ聞いてきました そうそう、篠崎さんてば「何だか言いたいことがある」らしいですよ

噂によると、篠崎ってば「美少年好き」だとか。それってホント？

篠崎：何回か取材を受けたときに「美少年が好き!!」って言っちゃったんです。そしたら「アンジェリーク好き」とか「八頭身の美少年が好き」とか書かれちゃって（笑）。でも、それはちょっと違う。考えてみると「美少年」ってコトバの範囲はすっごく広いんですよね。例えば「美少女CG」といっても、カッコイイ系からアニメっぽいのまでいろいろあって、それぞれ個別のファンが存在するじゃないですか？　私の「美少年が好き」っていうのは、どちらかというと『銀河鉄道の夜』とか、そんな路線なんです。好きなモノを伝えるのって、ホント難しいっていうのと、メディアの怖さを実感しちゃいましたね。

そうなんだー。じゃあ、最近の「お気に入り」を教えて。

篠崎：映画だと『小さな赤いビー玉』ってのをリバイバル上映で最近見ました。74年のフランス映画です。ナチスドイツが占領してる時代の、フランスに住むユダヤ人の男の子の話。あとは『マイライフ・アズ・ア・ドッグ』とか、ルイ・マル監督の『さよなら子供たち』も好き。“輝かしい日々”みたいなのがすごい好きなんです。で、どうせなら美少年が出てきた方がいいっていうか（笑）。本だと、長野まゆみさんの作品。たまたま同じ学校出身なんですよ。ちょっと内気な女の子とかが読むような小説ですね。あとは高校生の頃からSF小説がずっと好きで、ブラッドベリとかシオドア・スタージョンあたりを、ずっと読んでいます。まあ、かなり「誰も知らない系」ですね、きっと（笑）。どこが好きかっていうと、屈折してるところがすごく好き。スタージョンは絶版になっちゃってて、簡単に読めないのがツライです。

なんか「美少年好き」の誤解は解けても、また別の意味で誤解をうけてしまいそーな(笑)。ちなみに、ナムコの社員としてはかなり個性的なほう？

篠崎：最初はかなり暴れん坊（笑）でした。社会人としてやっとまともになってきたかな、と思います。最初は「会社で私がやれることは何？」って考えることも多くて、何度もくじけそうになりました。当時は無我夢中でしたけど、やっぱり『ミスタードリラー』との出逢いは大きかったですね。すごく運がよかったと思ってます。今度ゲームセンターで出る『ミスタードリラー2』では、ナムコが世界に誇るベテラン・デザイナーの指田さんがチームに入ってくれてまして。いろいろ勉強させていただきました。これまでも「女の子に人気が出るようなデザイン」ってのは意識していましたけど――例えばキャラクターやデザインの方法論とか、もっと深く掘り下げて考えるようになりましたね。そうそう！　『2』の「ススムくん」って、足が長くなったんですよ。

篠崎さん自身はこれからどんな「ゲームのお仕事」をしてみたい？

篠崎：ゲームで「すごい！」って思ったのは『moon』（アスキー）と『MOTHER』（任天堂）。作った人のやりたかったことが、伝わってくるゲームが個人的に好きです。もし自分が1本任せてもらえるようなことがあったら「はかない感じの泣ける話」をゲームでやりたいですね。美少年ゲームっていうわけじゃないけど、どうせなら出てくるのは少年がいいなあ。で、大切な人がひとり死なないとダメ。う～ん、実現度は低そうですねえ（笑）。ただ、ハリウッド映画もあれば、単館上映の映画もあるように、そんなゲームがもっとあってもいいんじゃないか、と思います。「その日のために！」ってわけじゃないけど、今もヒマをみつけては、マンガやお話のネタをストックしてるんですよ。



篠崎香織 しのざき・かおり
●プロフィール
96年、株式会社ナムコに入社。『風のクロノア』『リベログランデ』等のデザインに参加したのち『ミスタードリラー』のプロジェクトに参加。各方面で人気のキャラクター「ホリ・ススム」の生みの親。

information

ホリ・ススム誕生秘話

キュートな主人公キャラクター「ホリ・ススム」。一見、職人肌のデザイナーがスタッフの要望をうまく取り入れて描いたようにも見えるけど、実際お会いした篠崎さんは、ちょっと人見知りがちな少女のような人。もともとの繊細な絵柄とゲームキャラを描くときの絵柄に大きなギャップがあるのも面白い。「当初は、超能力で掘るクマの赤ちゃんって設定のキャラクターも考えていたんです。スタージョンのファンだってことをどこかで主張しておきたくって」と、最初にデザインしてみたキャラクターはボツに（涙）。そもそも、まるまる1本のゲームのデザイン・ワークを経験したことがなかった篠崎さん。「ドット絵にするため、正方形に収まるようにキャラクターを描かなくてはならない」ことすら知らなかったのだとか…。などとキャラクター決定までは紆余曲折。他にも『ディグダグ』などの案もあったらしい。



初期のキャラクター案、超能力クマの赤ちゃん。ドット絵にしづらい等の理由でボツに。等身の高い美少年キャラも多数あったとか



新作『ミスタードリラー2』の「ホリ・ススム」。前作と比べ、足が長く等身が高くなった。これにより、アクションが付けやすくなったとか

得ゲーム探検隊

「あれば便利」な1本がお手頃価格で

「できる」「学べる」「役立つ」の３拍子が揃った、実用ソフトのシリーズが破格の1500円で登場。毎日の生活の場面で、手軽に役立てることができる。この便利な実用ソフト４つを紹介しよう。（TEXT／りのん）

安くても超実用的!! あなたの家庭におひとついかが？

実用ソフトは、パソコンに山ほどある。しかし、それらの価格はかなり高い。１本１～２万円は普通で、５万円以上するものも珍しくない。当然「あれば便利だけど、ウン万円も払うぐらいなら別にいいや」という人が多い。そうなのだ、実用ソフトは価格さえ安ければみんなほしいのだ。おまけに実用的だからこそ、家庭に普及しているPSで使えればもっといい。そんな期待に応えたのが、この『SIMPLE 1500実用シリーズ』。価格は1500円と、これまでの実用ソフトに比べると超破格。「大丈夫かなあ？ 信用できる？」と不安にかられてしまいそうだが、心配はご無用！ ハデな演出や、マニアしか必要としないようなデータは省かれているが、実用部分は他のソフトにまったく見劣りしない。まずは、４タイトルが同時発売されている。どれも家庭に１本あると便利なものばかりなので、生活の各シーンで手軽に使えるだろう。

SIMPLE 1500実用シリーズ　株式会社ディースリー・パブリッシャー　プレイステーション PS

1本1500円、ムダを省いて実用重視！

乗換案内 ～2000年版～



日本全国どこでも一発検索！ 楽しい旅行のルート立て、予算編成にお役立ち

電車で知らない場所に行くのには、ちょっと骨が折れる。ナニ線に乗るか？ どこで乗り換え？ 運賃はいくら？ 地図や本を使って調べると、結構な時間がかかる。しかし、このソフトがあれば、そんな問題も一瞬で解決。出発地点の駅と行き先の駅を入力するだけで、所要時間、運賃、乗換駅などを表示してくれるのだ。



↑駅名の頭文字を入力するだけで駅が検索可能。2000年３月までの全路線、全駅を収録している

家庭の風水



風水であなたのお部屋も運を呼び込む部屋に早変わり！ 理想の部屋で幸せをつかもう

部屋のインテリア配置を決めるときなど、特に縁起を担ぐ人でなくても風水は気になるはず。本などではなかなかわかりづらい「運気が上がる」インテリア配置を、シミュレートできるのがこのソフトだ。生年月日や住まいの方角、家具などの配置から全体運、金運、仕事運などを占ってくれる。理想の部屋を探そう。



↑画面を見ながら配置を決められ、配置前、配置後のインテリア配置のイメージがしやすい

姓名判断



画数で占う姓名判断の決定版。自分の名前の運勢や、気になる人との相性も占える!!

自分の名前がどんな運勢を持っているのか？ というのは、誰でも気になるところ。このソフトでは、自分の名前と性別から全体運、健康運、恋愛運、家庭運、仕事運を占ってくれる。自分だけではなく、ペットや会社名、屋号の占い、気になるあの人との相性も占える。さらに、開運のための改名判断までもが占える。



↑自分の名前の運勢を知るのは、ちょっとドキドキ。自分の運気を上げるための改名占いも面白い

料理 ～定番料理レシピ集～



和洋中の定番レシピをわかりやすく解説。見て作って美味しい料理指南ソフトだ!!

定番の家庭料理のレシピを集めた料理指南ソフト。レシピが収録されているだけではなく、作り方をムービーで見ることができる。ムービーは料理番組ばりの演出で、丁寧な指導をしてくれる。また、野菜、魚介類、肉類ごとに分類された基本食材解説やスパイス、ダシ汁などのデータベースも充実している。



↑プロによる調理シーンのムービーがあるので、料理のコツをばっちり習得できる



GAME REVIEW

心のイチ押し!

「僕的には」なんてエクスキューズはダサすぎでしょ。誰がなんと言おうと、自分は絶対これが好き! それでいいじゃんってノリで書いてます。では、ゲームレビュー&レコメンド、いってみよー!

★ガイアマスター　神々のボードゲーム　★Jリーグ実況ウイニングイレブン2000　★ブレス オブ ファイア Ⅳ うつろわざるもの　★ペルソナ2 罰　★ぼくのなつやすみ　★発許をとろう　★建設重機喧嘩バトル ぶちギレ金剛!!　★ジェット セット ラジオ　★メタルギア Ghost Babel　★伝説のオウガバトル外伝〜ゼノビアの皇子〜

データの見方



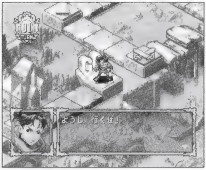
❶ハード…対応ゲーム機をマークで表示。
❷ジャンル…大まかなゲームのジャンル。
❸ゲームの概略…どんなゲームなのかはここで把握。
❹データ…ゲームの基本データはこれで完璧。
※販売本数は(株)メディアクリエイト(TEL03-3255-3805)調べによる2000年7月2日までのデータを基にしています。
❺プレイ時間…1対戦からクリアまで、ゲームのタイプに応じて目安となるプレイ時間を提示。
❻コストパフォーマンス…価格に対する満足度をレビューアーが★で表現。100%は★5つ。
❼ニーズ…こんな時、あんな時にぴったりのゲームはこれ!
ひたり系➡日常を忘れゲームの世界にトリップしたい
やりこみ系➡週末にまとめてガーッと攻略
もてなし系➡みんなで盛り上がる
安らぎ系➡おやすみ前のリラックスにこれぞ特効薬
お役立ち系➡遊びながら知識まで身についてしまったり!?
見せゲー系➡友達に腕前を見せつけて得意な気分
ヒマつぶし系➡ちまちまゲームをするのが好き!
キワモノ系➡他人とゲームセンスで差をつけたい

イラスト/tae

PS ガイアマスター 神々のボードゲーム

ボードゲーム

もてなし系



ダイスを振ってフィールドを周回し、土地の所有数などで総資産を競う。ただし、ダイス運より戦術面を重視しているのが大きな特徴。お店やカード、バトル、キャラクター能力を駆使した頭脳戦を繰り広げるのだ。

メーカー	カプコン
発売日	4月13日
価格	4800円
販売本数	20659本
プレイ人数	1人～4人
周辺機器	メモリーカード2ブロック使用、マルチタップ対応、デュアルショックコントローラ対応（振動のみ）
プレイ時間	1面平均2時間（1人プレイのとき）

コストパフォーマンス ★★★★★ みんなで楽しめ、1人でハマれる。長いスパンで遊べるから満足度大です。

性格まる出しのハイレベルな駆け引き!

オレ、いつもはボードゲームって勝ち負けにこだわらず、和気あいあいとプレイするんだけど、この『ガイアマスター』は別！　対戦しているうちに、思いっきりムキになっちゃうんだよね。原因はゲームのウリになっている「戦術」。一見ライトな印象なのに、実はめちゃくちゃ奥が深い！　戦術が奥深いと言っても、別にシステムが複雑なわけじゃない。深いのはライバルたちとの駆け引き。なんてったってこのゲーム、理不尽なほどに逆転性が高い！　たった1枚のカードが、戦局をコロッと変えちゃったりする。しかも、出る杭は打たれまくって悲惨な目にあうから、トップなのに冷や汗だらだら。協力と見せかけての裏切りや、話術での口撃といった巧みな心理戦が飛び交うのだから、アツくなるのも当然でしょ。

コマ（キャラクター）自体が異なる能力を持つという、ボードゲームとしてはタブー的なアイデアも◎。その思いきった発想のおかげで、好みに応じた戦術を立てられるのだ。堅実にいくもよし、強気にガンガン突き進むもよし、とことん邪魔に徹するもよしだ。もちろん、運だけに頼って勝ちを拾うセコイ作戦すらOK。どんなプレイをするかは人それぞれだけど、ふと気づくと、その人の性格がくっきりと反映されていて思わずニヤリ！

それから、1人でストーリーモードを遊んでも十分燃えさせてくれるのもニクいところ。どのマップもバラエティ豊かなシチュエーションなうえ、自分に不利な状況が多かったりして手応え十分だ。追い込まれるほど燃えるオレは、その困難をいかに克服するかで頭がいっぱい。いつのまにか時間も忘れて夢中になってる。運も絡むから、完璧な必勝法なんてものはないし、何度遊んでも緊張感を忘れないってのもいいね。

見た目は地味かもしれないけど、やり込むほどに味が出る究極のボードゲーム。こんなすごいゲームを世に送り出した神々に感謝!!

REVIEWER 井上淳一 スポーツ系はちょっと苦手。それ以外なら、どんなゲームもこよなく愛す。やりこみ度には、かなりの自信あり！

あなたにオススメ ルールは簡単だから、老若男女誰でも歓迎。勝つためなら他人を騙すぐらいの勝負への執念が持てる人には、特にオススメです。

PS Jリーグ実況ウイニングイレブン2000

スポーツ

ひたり系



サッカーゲームとして完成度の高さは、Jリーガーがハマっていることからも証明済み！　人気シリーズ『実況ウイニングイレブン』の最新作。今回はJリーグが舞台で、全27クラブの2000年最新データを収録している。

メーカー	コナミ
発売日	6月29日
価格	オープン価格
販売本数	60277本
プレイ人数	1人～4人
周辺機器	メモリーカード2ブロック／アナログコントローラ対応／マルチタップ対応
プレイ時間	1試合5分～30分

コストパフォーマンス ★★★★★ サッカー観戦好きなら必須アイテム。全Jリーガーの選手名もバッチリ

サッカー観戦とウイイレとモンテディオ

山形県人として、モンテディオ山形の選手をひとりも知らないというのは、ゆゆしき問題である。生まれも育ちも山形なワタシ。このJ2所属のサッカークラブを積極的にサポートし、来るべきそのとき（J1制覇！）に備えることは、山形的に超重要必須事項のはず。しかし東京在住の身では、J2の山形など目にする機会は滅多にない。ああ、サポーターにはなれないの？

そんな悩みを解消してくれたのが、今回の『ウイイレ』である。今作はJリーグ版で、なんとJ1・J2全チームのデータが入っている。これはヒジョーに画期的！　喜んでモンテディオを選択してみると、やっぱりみんなアンノウン。いやいや、これからよ。気を取り直し、まず選手のパラメータとにらめっこ。で、次に選手を活かすべくフォーメーションを細々とカスタマイズする。ニンマリ。もうこれだけで楽しい。選手の細かな能力の違いに注目しながら、一番効果的な戦術を考える。特に飛び抜けた選手のいないモンテディオの戦力では、どの選手をどこでどう使うかが大事でしょ。おー、これって新しく就任した監督っぽいじゃん？　たまらん。

すっかりチームをワタシ色に染めたら、いよいよ試合。ワタシにとって『ウイイレ』は、サッカー観戦に非常にリンクしているものだ。サッカーの試合を観ていて感じるいろいろな興奮・鬱憤。すごかったプレイ、やってほしかったプレイ、観戦後ワタシはそれをこのゲームにぶつける。ゲームとはいえ、決して思いどおりに動いてくれない選手たち。まるでTVでサッカー中継を観ているような「もどかしさ」のなか、かっこよく選手を操り自分の望むプレイができたときの快感たら！　しかし今回のモンテディオで目指すのはその逆。ゲームの体験を実際の試合に結びつける。そう、頭に浮かべるのは数年先のチャンピオンシップ。そのときに目にするだろう、日本一華麗なモンテディオのサッカーを、ワタシはこのゲーム上で「再現」するのだ!

REVIEWER 軽部裕介 スポーツゲームとパラッパとゼルダがとにかく好き。野球はベスプレ、テニスはスマコー、サッカーはウイイレで決まりっす。

あなたにオススメ サッカーが好き、Jリーグが好き、そして普段なかなかお目にかかれないクラブを応援している人、あるいはこれから応援したい人。

ブレス オブ ファイア Ⅳ うつろわざるもの

PS

ロールプレイング　やりこみ系

楽しさがギュッと詰まった濃縮果汁ゲーム

オレはなんでも濃いモノが好き♪　ラーメンもこってりスープじゃなきゃ食べないし、永谷園のお茶漬けだって3人分をご飯にかけなきゃ、味が薄くて食べた気がしない。特に果物ジュースにいたっては濃縮果汁100%じゃなきゃ絶対に飲まない！　美味しさがギュ～ッと詰まっていて、舌に残る濃い味がたまらないのだ。某フ○ンタに関していえば、あんな薄～いモン飲めない!!　果汁2%って、あとの98%はナンナノヨ？

そんな心配しなくとも、濃縮果汁500%のボリュームでメチャ楽しめるゲーム、それが『ブレス オブ ファイア Ⅳ』だ。深いゲーム内容に関しては実際にプレイして確認してほしいが、このゲームには数多くの楽しさが詰め込まれている。笑いあり、感動あり、緊張ありのストーリー！　モンスターから技やアイテムを盗んで集めるコレクション性!!　内容が決して薄くないミニゲームの数々!!　キャラクターの成長を変化させ、個性を活かすことのできる伝承師システム!!　2Dのキャラクターに、3Dの背景を組み合わせた美麗な映像!!　どこをつまんでもオイシイ「濃～い」内容になっているのだ。

中でもオレが特にオイシイ部分と思っているのがコンボシステムだ。カプコンの格闘ゲームでおなじみの、連続攻撃回数を表すコンボ。それをRPGの戦闘に取り入れてあるのだ。コンボ数を増やすには、コンボしやすい技と技を連続して繰り出さないといけない。どの技とどの技がコンボになるのか？　どの技を使えばコンボ数を増やすことができるのか？　いろいろ試しながら模索するのが楽しい!!　そして1ヒットでも多くコンボできたときなんか、チョー嬉しい!!　まさしく、自分の記録に挑戦し続けるのがコンボシステムなのだ。

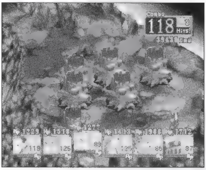
このゲームには、1%足りとも、ごまかしや妥協はない。ジュースでもゲームでも、本物を味わいたいぜ!!

REVIEWER プチワラ

『ラストブロンクス～東京番外地～』をこよなく愛する代官山在住の25歳ライター。現在は『DIABLO Ⅱ』と『A.O.K』に漬物状態♪

毎日がつまらなく、ドキドキと感動と人間愛を感じたいあなたに!! 毎日がおもしろく、人間愛も間に合っているあなたに!!

あなたにオススメ



カプコンの人気RPGシリーズ最新作。場面に応じて、リュウとフォウルというふたりの主人公が切り替わり、物語が展開していく。2Dのキャラクターに3Dの背景が見事に融合し、独特の世界観を表現している意欲作。

メーカー	カプコン
発売日	4月27日
価格	5800円
販売本数	315431本
プレイ人数	1人
周辺機器	メモリーカード1～15ブロック／アナログコントローラ（DUALSHOCK）／つりコン対応
プレイ時間	クリアまで約30時間
コストパフォーマンス	★★★★★ ストーリー以外の要素が多く、クリア後も存分に遊び尽くせる。

ペルソナ2 罰

PS

ロールプレイング　やりこみ系

熟成の域に達した『ペルソナ』シリーズ最新作

個性豊かな悪魔たちと会話し、仲間に引き入れ、合体を繰り返して最強の“仲魔”を作り出す……。俺にとってこの“悪魔合体システム”は『メガテン』シリーズ最大の魅力だった。ところが、外伝的作品である『ペルソナ』シリーズにはこの悪魔合体システムは用意されていない。そのため、ちょっとした抵抗感が俺にはあった。だが……。

『ペルソナ』シリーズでは、ペルソナと呼ばれる不思議な存在（悪魔）をキャラクターに憑依させ、その力を行使しながらゲームを進めていく。そして、そのペルソナを召喚するためには、悪魔とうまく交渉してタロットカードを入手しなければならない。シリーズ最新作の『罰』では、この交渉場面での会話パターンが、『メガテン』シリーズの中でも飛び抜けて豊富になっている。これまで以上に個性的で存在感を与えられた悪魔たちとの会話は、俺にとってレベル上げやアイテム集めに匹敵するほどに面白いものになった。目的（ペルソナ召喚のためのカード集め）と手段（悪魔との会話）の優先順位を逆転させるほどのパワーを秘めた『罰』の悪魔たち。俺の“悪魔合体”に対する渇望を潤すだけの魅力が、この『ペルソナ』にも確かに秘められていたのだ。

また、前作『罪』ではやや消化不良気味だった“噂システム”も、特殊な施設（敵とのエンカウント率に関わる施設や、武具を開発してくれる施設など）が追加されたり、噂のバリエーションが豊富になったりと、有効性が大幅にアップ。噂を広めるタイミングを計ったり、広める噂を選ぶことで、さまざまな変化を具現化する感覚は、ゲーム世界をコントロールしているようでとても気分がいい。

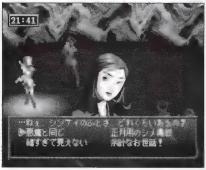
単なる外伝でも、安易な続編でもなく、熟成し、完成された作品になった『罰』。ファンはもちろんのこと、ありきたりのRPGに飽きたユーザーにもおススメしたい秀作だ。

REVIEWER 青山十蘭

三大欲求が人より希薄なゲームライター。浮いた時間は読書と筋トレに費やし、世界が『メガテン』化したときに備える（マジで）。

世界各国の神話や民間伝承に登場する異形が大集合しており、興味のある人にはたまらない。シリーズのファンにも当然オススメ。

あなたにオススメ



『真・女神転生』シリーズの外伝的作品である『ペルソナ』シリーズの最新作。前作『ペルソナ2 罪』の続編に当たり、ストーリーはリンクしている。噂を現実化し、ゲーム展開をコントロールできる“噂システム”が秀逸。

メーカー	アトラス
発売日	6月29日
価格	6800円
販売本数	106563本
プレイ人数	1人
周辺機器	メモリーカード3ブロック／アナログコントローラ対応
プレイ時間	クリアまで約40時間
コストパフォーマンス	★★★★☆ 戦闘周辺のシステムが奥深く、ハマリ度高し。長く遊べる1本。

PS ぼくのなつやすみ

アドベンチャー
ひたり系



主人公の「ボク（9歳・東京在住）」になり、夏休みの31日間を田舎で過ごす。朝昼晩、何をしてもいい、自由度の高さが特徴。ナレーションはたけし軍団のダンカンさん。エンディングもいろいろあって、楽しい。

メーカー　ソニー・コンピュータエンタテインメント
発売日　6月22日　価格　5800円
販売本数　64374本　プレイ人数　1人
周辺機器　メモリーカード1～15ブロック／アナログコントローラ対応（振動のみ）

プレイ時間　約30分×31日分

コストパフォーマンス　★★★★☆（4.5）
虫採り、釣り、やり込み要素多し。イベント豊富、エンディングも数種類！

自分だけのものにしておきたい、心の一本

夏なのに！　休みがないなんて〜！　いっぱしに社会に出て、がく然としたのは「なつやすみ」がないことだった。学生時代は長い「なつやすみ」を持て余すほどだったのに、仕事を始めてからは、暑い夏を朝から晩まで働くことがバカバカしく思え、むやみに仕事をサボったり、寝坊したり、遅刻したり。ファイト、僕（冷や麦大好き！）。そんな、なつやすみファンクラブ会員番号１番の僕が、この夏に思いっきり楽しんでしまったのが、『ぼくのなつやすみ』だ。自然がいっぱいの田舎で「なつやすみ」生活を31日間にわたり再体験できる、夏独り占めゲーム。山で虫採りをしてもいい、川で釣りをしてもいい。親戚の姉妹とボーイ・ミーツ・ガール。あの「なつやすみ」をもう一度、体験できるってわけ。

とくにすばらしいのが夏の夜の描写だ。焼けつくような昼の日差しから解放された、ひんやりとした夜の空気。鈴虫やコオロギの合唱に包まれ、ちょっぴり危険な夜の散歩や、夜空に繰り広げられる花火に胸を躍らせる。「春は曙、夏は夜」と清少納言も言ったけど、まさに「真夏の夜の夢」が味わえるのだ。

このゲームの舞台設定はどうやら1970年代。その頃に小学生だった人たちへ向けて、懐かしの欽ちゃんのギャグや、鯨肉の唐揚げネタなどがこっそりと散りばめられている。つまり、このゲームのストライクは30代中頃。正直、僕は少し外れていたりする。それでも、なんだか癒されちゃうのは、日本人の誰もが持っている夏の記憶を刺激してくれるから。蚊取り線香、蛍の光、カブトムシ……。思い出はどんなに時代が変化しようと永遠だ。

考えてみると、この仕組みは人気ソフト『スーパーロボット大戦』シリーズと同じ。いい大人が子どもの頃のアニメロボに狂喜乱舞するんだから。やっぱり、自分の思い出が一番のエンタテインメントということか。

REVIEWER シダヒデクニ
好きなゲームは『巨人のドシン1』。最近『DDR』『ドラムマニア』もいいな、と思い始めた20代末期。ベルセバとタヒチ80にときめく。

あなたにオススメ
睡眠不足、自律神経失調症、疲労、腰痛、めまい、頭痛、虚弱、悩みを抱えている30代の人。きっと癒されちゃうよ！　たぶん！

PS 免許をとろう

シミュレーション
お役立ち系



日本交通安全教育センター監修の、自動車教習所シミュレーション。入学手続き→第１段階→仮免→第２段階→卒業検定と、実際と同じ過程を体験できる。教官が大変イヤらしいが、交通ルールのお勉強には役立ちます。

メーカー　トワイライトエクスプレス
発売日　5月25日　価格　5800円
販売本数　42143本　プレイ人数　1人
周辺機器　メモリーカード1ブロック／アナログコントローラ対応

プレイ時間　1教習約30分

コストパフォーマンス　★★★★☆
約40万円を払って教習所に入学する前に、ちょっと様子を垣間見るには◎

教官イヤすぎ！　お願いだから免許くれ!!

早朝４時、時速200キロ以上の猛スピードで愛車をかっ飛ばす。壁にぶつかってもへっちゃら。対向車だってコワくない。なぜならここは、なんでもアリの夢の世界……。

レースゲームにハマった日は、車を運転する夢をよく見る。免許ナシ、車のこともサッパリだけど、夢の中ではF1レーサー気分。まるで、ゲームをしているかのように。でもね、ホントは免許ほしい。友人は口を揃えて「キミにはムリだよ！　金のムダ!!」と言うけれど。だから試しに、『免許をとろう』を手にとった。

まずは入学手続き＆適性検査。ミニゲーム風に展開されるテストでは、バランス感覚がゼロに等しいことが判明。学科は常識でわかる範囲だし、シミュレータによる技能も優しいお姉さんのナビでご機嫌にクリア！　と、楽しかったのは、ここまで。ガビ〜ン!!　技能教習でいきなり車に乗せられた。けど、わかんないんです、エンジンの掛け方。忘れちゃって〜、テヘへ。なんて愛想笑いは通用しない。「今日はここまで！」と教官に呆れられるも、四度めの正直でなんとか合格。いきなり出鼻をくじかれる。

以後、酷な実技にもめげず、教習に通うこと15日。なんとか車にも慣れ、エンジンも一時停止もバッチリ。だけど、なんか行きたくない。考えた。なぜなのか。その理由は、憎き教官、渕沢栄吉32歳。システムによると、５人の教官がランダムに選ばれるハズだけど、私の場合、渕沢率90％。一度でいいから、麻生麗香先生に教わりたい。クソ渕沢め、今に見てろ！

と、こんな感じで、渕沢のいびりにもめげず、真面目に通ってます。もはやこれ、甘えた自分をたたき直すためのスパルタ以外の何者でもない。このゲームでわかったのは、交通標識、クラッチとアクセル、教官のイヤらしさ（実際にはいないらしいケド）、なんでもアリにしてくれる夢とゲームのありがたさ。そして、私にはやっぱり免許はムリなこと、でした。

REVIEWER 関屋智子
リッジシリーズ狂。ヘッポコなテクを、人並みならぬカゲ練とオリジナル操作!?でカバー。練習で何とかなりそうなゲームが好き。

あなたにオススメ
交通ルールに疎い人、車のことが知りたい人、お勉強が好きな人、苛められるのが実はちょっと快感だったりするM気のある人へ。

建設重機喧嘩バトル ぶちギレ金剛!! PS2

激突する超重量感！ 迫力とバカさに惚れた!!

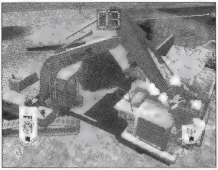
「建設重機」。それは、日本の高度成長期を支えた、労働者の魂と呼べる道具。このメジャーな車でありながら全く陽が当たらない建設重機の闘いということで、子供のころ重機好きだった俺は、即決でソフトを買った。

まずプレイして気づいたことは、リアル感。重機の重量感に尽きる。重機の発進、鋼鉄のボディの激突音、そして、何より思ったことは重機のデカさ。とにかくデカい！　想像してみてくれ。山岳の岩を運ぶ超大型のダンプカーと、伸ばすと30mは軽く超えるクレーン車が建設現場で激突しているところを!!　重機を知らない人でも、K-1でヘビー級選手がKOしたときの興奮がわかると思う。このゲームは、その衝撃や興奮を味わうことができるのだ（俺は）。逆に地味ではあるが、フィールドである工事現場の障害物、体力ゲージの頭を下げている立て看板などが工事現場の雰囲気をよく出していて、これが、なんともいい感じで闘いに華（？）をそえている。またストーリーモードでは、話もさることながら、本宮ひろ志の男気のあるキャラクターと重機がこれ以上ないほどマッチしていてたまらない。ただ、重機の動きをあまりにもリアルに再現しているので、スピード感に欠けてしまうのが残念だ。

さて、俺のこのゲームの楽しみ方は、突進系のダンプカー、ブルドーザー、ロードローラーを選び、重量感や体当たり時の衝撃の爽快感を味わう。次に、アーム系のクレーン車、パワーショベルを選び、障害物の上からアームで攻撃して戦術や駆け引きなどを考える。最後に、ぶちギレたときに使える必殺技を相手にくらわし、笑いながらバカゲーぶりを堪能している。

なにしろ俺は、このゲームのリアルな迫力と斬新さ（バカさ）にドップリハマった。これにスピード感と、相手の重機を吹き飛ばす爽快感が加われば名作になるはず！　今から次回作が楽しみだ。

アクション　キワモノ系



建設重機を用いた対戦アクションゲーム。ストーリー、対戦モードがあり、ストーリーモードをクリアすると、タイムアタック、ギャラリーモードが追加される。キャラクターデザインは、漫画家の本宮ひろ志氏。

メーカー	アートディンク		
発売日	6月1日	価格	6800円
販売本数	16045本	プレイ人数	1人～2人
周辺機器	プレイステーション 2専用メモリーカード（8MB）＝30KB以上必要／アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）専用		
プレイ時間	ストーリーモード：約2時間／対戦モード：1試合99秒		

コストパフォーマンス ★★★★☆　建設重機の重量感、重機の必殺技が◎。本宮好きなら必見のキャラ。

REVIEWER 浜名大希　パズル以外は、どのジャンルのゲームもプレイする。特に多人数プレイができるゲームが大好き。野球観戦も好きで、日ハムファン。

建設重機に興味のある人、本宮ひろ志が好きな人、新しい格闘ゲームがしたい人。特にバカゲーを探している人には、ぜひ。　あなたにオススメ

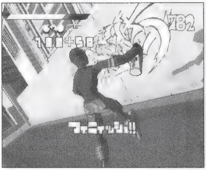
ジェット セット ラジオ DC

ムズいけどステキな、ゲーム内リアルの街へようこそ

ゲームってのは現実じゃないから、無茶な内容のほうがやっぱり面白かったりするわけで。オーバーオールのあのおじさんは火の玉投げて無茶だし、青いハリネズミさんはバカみたいに速くて無茶。あの路上の格闘家だって手から波動拳出しちゃうから面白いわけですよ。で、この『ジェット セット ラジオ』はどうかって言うと、やはり無茶な内容。街に角っぽいものがあれば簡単にグラインドできるし、壁なんかも簡単に滑れちゃう。ズサッ、ガガガッ、バヒーンッ!!　って感じで、街をオモチャにして走りまくる。すげえよ、実際にこんなことしたら、法によって裁かれるよッ！　でもこれはゲームだから裁かれねぇので、思う存分街をオモチャにしちゃいましょうと、そんな感じのゲームなんですよ、これは。で、ゲームの舞台となるいくつかの街がまたスゴくて、非常に街っぽいんですよ。こうなんつーか、バーチャルリアリティなんていう貧乏臭い言葉じゃなくて、ゲーム内リアルって感じ。街が立派に存在してて、さらにそこに自分が存在している。画面のこっち側に侵食してこない、お上品なリアルさ。こんなステキな街を好き勝手に走り回れたら、それはもうすごくハッピーな気分になりますよ！

でも、そこまで楽しめるようになるには、随分と鍛錬しないといけません。っていうか、このゲームは派手に難しいです。敵であるケーサツは多勢、さらに武装済み。あっというまに囲まれてタコ殴りにされちゃってゲームオーバーなんてことはザラ。うまくなってくれば回避も可能なんだけど……。きっと、このゲームを初めてプレイした人は思うはず、「うわっ、っキッチーッ！」って。でもね、頑張れ、くじけるな。その苦労の先にはステキな快感が待ってるよ。そりゃ、地獄的難度のステージもあるかもしれない。でもさ、せっかくだから続けてプレイしてみようよ。その先にはステキな遊びの空間が待ってるはずだからさ。

アクション　やりこみ系



高性能なインラインスケートで街を駆り、街のさまざまな場所にスケートチームのマーク、グラフィティを描いていこう。手すりや壁など、街にあるものを使ってトリックを繰り出せば気分も爽快だ！

メーカー	セガ・エンタープライゼス		
発売日	6月29日	価格	5800円
販売本数	39949本	プレイ人数	1人
周辺機器	メモリーバックアップ4ブロック／ぷるぷるぱっく対応／VGA対応		
プレイ時間	ゲームクリアまで約20時間		

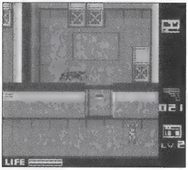
コストパフォーマンス ★★★★☆　難しいから何度でも再挑戦！ 上達すれば動きに酔いしれて時間を忘れる。

REVIEWER 白石もへ　シミュレーションゲームができないへっぽこライター。「だってむかつくジャン、コンピュータに手玉取られるの」。

ゲーム歴が長く、近頃のゲームに「？」と思っているお兄さん方、このゲームで指にタコができるまで鍛錬しましょう。　あなたにオススメ

GB メタルギア Ghost Babel

アクション
ひたり系



敵と戦うのではなく、見つからないように進んでいくというゲーム性で人気があった『メタルギア』シリーズの最新作。ハードで見れば大幅なダウナー移植だが、雰囲気はそのまま保ち、対戦モードまで搭載している意欲作。

メーカー	コナミ		
発売日	4月27日	価格	4500円
販売本数	79225本	プレイ人数	1人～2人
周辺機器	ゲームボーイカラー専用／通信ケーブル対応		

プレイ時間 全モード平均クリア時間：20時間　対戦プレイ：5分

コストパフォーマンス ★★★★☆ あの『メタルギア』をゲームボーイで再現しているだけで4つ星確定。

ゲーム性能バブルに喝！ 低解像度とド根性

誰が何と言おうとゲームボーイはテクノだ。ゲームボーイカラーが発売されてからは多少テクノ味は減ったものの、未だ他のハードに比べれば相当な物だ。何しろ、愉快なゲームがいつでもどこでもできてしまうのだから！

で、そんなテクノでテクノでしょうがないゲームボーイカラーに、『メタルギア』の新作が発売されました。無論ぼくはこのゲームにタダならぬオーラを感じたので、当日に近所のおもちゃ屋で購入to即プレイ。せっかくゲームボーイカラーのゲームなのでってことで、これまた近所のハンバーガー屋で他のお客サンの目を多少気にしながらのプレイだった。そしてこの『メタルギア Ghost Babel』の感想といえば、やはり当然のように"すげえテクノ"である。

この『メタルギア Ghost Babel』の何がテクノって、その気合の入りすぎたドット絵だ。画面を見れば一目でわかる尋常でない書き込みっぷりを見た瞬間、ずるずるとストローで吸いこんでいたコーラが鼻に逆流するほど。だって少ないドット数なのに、わかるんですぜ、今、動いているキャラクターがスネークだってことが！　これは凄いと思うね。

当然、ゲームの中身も本格派。今回はただ敵に見つからないように進めばいいわけではなく、頭を使ってパズルを解いていく必要がある。それとは対照的に、アクション要素は多少薄まっているため、反射神経に自信のないプレイヤーでも、じっくりゲームを楽しめるようになっているというわけ。

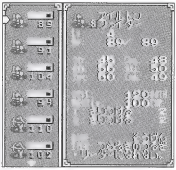
さらに衝撃的だったのが、シリーズ初の対人対戦モードの存在。通信ケーブルでゲームボーイカラー同士を繋ぐことで、他のプレイヤーとの対戦が可能になるのだ。これは『メタルギア』ファンにはたまらない新要素。限られた視界の中で相手を探しだし、そして忍び寄って仕留める。この快感は男にしかわからないかもしれないなぁ。

REVIEWER 白石もへ ゲームで遊んで、思ったことを文章にするというお仕事をしている人。毎日がゲーム三昧かといえば、そうでもないらしい。

プレイステーション版のファンには絶対にプレイしてもらいたい。たかがゲームボーイと思ってると火傷しますよ。　あなたにオススメ

NGP 伝説のオウガバトル外伝 ～ゼノビアの皇子～

シミュレーションRPG
ひたり系



後の聖王トリスタンの少年時代を舞台にした、オウガバトル・サーガの外伝。王者の運めにおののく、少年トリスタンの葛藤を描く。旧作クラスの復活、新クラスの大幅な増加など、ヤリ込み要素も盛りだくさんの珠玉の一品。

メーカー	SNK		
発売日	6月22日	価格	3800円
販売本数	16514本	プレイ人数	1人
周辺機器	通信ケーブル		

プレイ時間 クリアまで30時間

コストパフォーマンス ★★★★★ このためだけにネオポケ買って一片の悔いなしですぞ！

クラスチェンジの快感で、僕の↑もビンビンだ！

「オウガ？　好きですよ」とか言っといて64版やネオポケは買ってないそこのキミ！　黙ってこのレビューを読め！　そして買え！

ってことで今作の魅力は、なんたってクラスチェンジ。小さいキャラたちが必死こいて出世していく姿に、いつしか我が子を見るような愛着が。いつまでたっても中間クラスでウダウダやってるやつがいれば、「あんた21(Lv)にもなっていつまでフラフラしてるつもりっ」と説教のひとつもしたくなる。登場クラスがこれまたスゴイ！　新クラス、復活クラス、隠しクラスがざくざく登場。ハガル！　カースプリースト！リベンジャー！　サムライマスター！　ワータイガァァァ！　と鳥肌もんのラインナップなのです。しかーしそこはオウガ。上位クラスへのチェンジには、キャラの魅力（CHA）とアライメント（ALI）が高いことが必須なのです。自分より弱い敵を倒せば、「あいつは弱いもんいぢめしとる！」と民衆に嫌われ、CHAがガンガン下がる。「あいつ、腕は立つけどイヤなやつだよ」とか言われて、生涯を中間クラスで終えることに……。

そもそもこのゲーム、手塩にかけて育てたキャラより中途で雇ったキャラのほうが数段強いのです。主人公がある程度強くなったらユニットを解散して、新たにキャラを補充すればその時点の最強ユニットが組めてしまう。しかしそこをグッ……とこらえて、地道にキャラのCHAとALIを上げていくのが、美しい親子愛の姿ではないでしょうか？「おおっ！　でました！　アップOKの↑が!!　ビンビンですぞ！　貧弱なファイターだったこの子も立派なジェネラルになってくれました。いよっ将軍！　あんたが大将！」この瞬間こそ、無上の喜びなのであります。クリア後のお楽しみとして、ある条件を満たせば、『伝説のオウガバトル』のあの方々も……。オー！　マイ・レジェンド！　やっぱオウガ最高！

REVIEWER 加納由樹 「僕にこの手を汚せというのか」「我は汝、汝は我」が座右の銘。オウガとメガテンを両輪にゲームライフを送る。

タクティクス以来オウガから離れている人は、是非是非是非、手に触れて欲しい。パッケージを見るだけで、今回がホンモノだってことがわかる。　あなたにオススメ

ゲーム業界 四半期プレイバック

3月のプレイステーション 2発売騒ぎの興奮も冷めやらぬまま、迎えた2000年の春シーズン。春のゲームショウからゴールデンウィーク、決算後のビジネス動向まで、いろいろ動いた4月～6月のゲーム業界を振り返ってみよう。

今期の5大ニュース



幅193mm、奥行き144mmのコンパクトさ。写真の小型液晶モニタと併せて、どこでも遊べる通信ゲーム機になりそうな予感

1位 PSone&PS2用HDでPSの未来形を発表【6月8日】

6月8日に関係者を集めて開催された、プレイステーション・ミーティング。一部で噂された通り、小型PS、その名も「PSone」が席上で発表された。同時に携帯電話との接続ケーブルやPS2用のハードディスクも発表。SCEとプレイステーションが、ゲーム機のネットワーク化に乗り出すことを宣言した形になった。



2位 セガ社長交代&isao.netで大川さん、出番です！

DCを引っ張ってきたセガ入交社長が退任し、CSKグループのドン、大川功氏が自ら社長に就任。isao.netも開始し、通信分野で巻き返しを狙う。

3位 話題の『DIABLOⅡ』、カプコンから発売決定

ネットゲームの名作『DIABLO』の続編を、国内ではカプコンが販売することが決定。家庭用の可能性も含め、ネットゲームでは一歩リードか。

4位 ゲームショウ、E3など春のイベントラッシュ

春はイベントの季節。4月には東京ゲームショウ、5月にはアメリカでE3が開催。またプレイステーションアワードも発表され、華やかな季節となった。

5位 モメにモメて『劇空間プロ野球』いまだ発売されず

コナミがプロ野球関係の肖像権を独占した結果、スクウェアの『劇空間プロ野球』が鬼っ子に。日本野球機構も絡んで、春が過ぎてもいまだ未発売。

その他の気になる動き

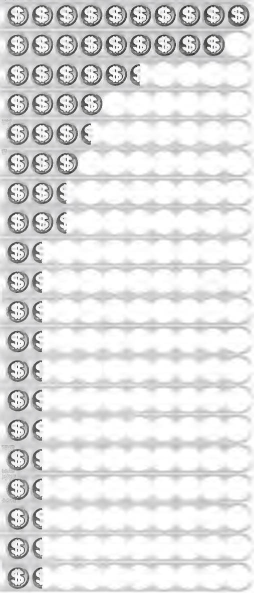
- **ゲームボーイが全世界で1億台を突破**
  世界中どこへ行っても、60人に1人はGBを持っている計算になる。コレ、相当凄いことなのでは？
- **ワープが「スーパーワープ」に**
  『D2』などでおなじみのワープが、社名を変更。ゲーム製作専門からネットワーク事業へと手を広げた。
- **セガが様々に事業展開**
  モトローラとの提携、アミューズメント施設を光ファイバーで接続、国内最大のデータセンター設立など、5大ニュースで2位に挙げたセガが様々なビジネス展開を発表。

今期の ゲームソフト売上金額ベスト20

'00年4月～6月
メディアクリエイト調べ
$ =5億円

順位	タイトル	ハード	単価	発売日	本数	単価
1	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面（メモリー拡張パック同梱版含む）	N64	任天堂	4月27日	856095本	5800円
2	スーパーロボット大戦α（限定版含む）	PS	バンプレスト	5月25日	621809本	6980円
3	実況パワフルプロ野球2000	N64	コナミ	4月29日	335771本	7800円
4	星のカービィ64	N64	任天堂	3月24日	290561本	6800円
5	ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの	PS	カプコン	4月27日	315431本	5800円
6	FIFAサッカー ワールドチャンピオンシップ	PS2	E.A.スクウェア	5月25日	223566本	6800円
7	Dance Dance Revolution 3rd MIX	PS	コナミ	6月1日	232412本	4980円
8	DEAD OR ALIVE 2	PS2	テクモ	3月30日	154592本	6800円
9	リッジレーサーⅤ	PS2	ナムコ	3月4日	145271本	6800円
10	鉄拳TAG TOURNAMENT	PS2	ナムコ	3月30日	136860本	6800円
11	エヴァーグレイス	PS2	フロム・ソフトウェア	4月27日	123397本	6800円
12	遊戯王モンスターカプセルGB	GB	コナミ	4月13日	179861本	4500円
13	パワプロクンポケット2	GB	コナミ	3月30日	170101本	4500円
14	決戦	PS2	コーエー	3月4日	114338本	6800円
15	ペルソナ2 罰（デラックスパック含む）	PS	アトラス	6月29日	106563本	6800円
16	サクラ大戦（限定版含む）	DC	セガ	5月25日	134694本	4800円
17	さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち（デラックスパック含む）	PS	バンダイ	5月2日	77109本	7800円
18	MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes	DC	カプコン	3月30日	102646本	5800円
19	首都高バトル2	DC	元気	6月22日	102339本	5800円
20	ワリオランド3 不思議なオルゴール	GB	任天堂	3月21日	139919本	3800円

売上金額

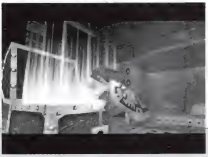


『ゼルダ』を筆頭にN64が大健闘

トップに輝いたのは『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』（＝写真）。『ドラゴンクエストⅦ』の発売が延期された影響もあってか、PSソフト勢を抑えてのロングヒットとなった。他にも3位の『実況パワフルプロ野球2000』、4位の『星のカービィ64』と、ニンテンドウ64のソフトがトップ5中に3本も食い込む大健闘を見せている。

前期3月に本体が発売されたPS2は、今期に入ってようやくソフトの数が揃ってきた印象。『FIFAサッカーワールドチャンピオンシップ』をはじめトップ20のうちに6本がランクインし、本体の売り上げにソフトが追いついてきたと言えそうだ。

その他では、GBソフトがコンスタントな売れ行き。DCはかなりの苦戦となった。



メーカー別発売タイトル数トップ3

順位	メーカー	タイトル数
1	コナミ	14本
2	サクセス／ディースリー・パブリッシャー	12本
3	セガ	8本

マルチなソフト展開でコナミが不動の1位

発売タイトル数では、前期に続いてコナミがトップ。マルチプラットフォーム戦略で、PS2からGBまで幅広くソフトを供給した。2位の2社はどちらも低価格シリーズでおなじみ。ディースリーはPS向けのみだが、サクセスは携帯機向けのソフトなども発売している。3位のセガは『サクラ大戦』などのリメイク作が目立った。

取材/文 白石洋介(P87、88)

20～30代の男女50人に聞きました iモードゲーム遊ぶならどれ？

今や携帯ゲーム機ばりの充実を見せるiモードゲーム。大手メーカーの参入も続き、その勢いは止まらない。そこでiモーダーに直撃、気になるゲームサイトを聞いてみたぞ。

1位 ナムコiランド 24人

【月額料金】300円(税別)
【アドレス】メニュー➡エンターテイメント➡ゲーム➡ナムコ・ステーション







最も人気が高かったのは、ゲーム系の大定番『ナムコiランド』。ひとつの登録で4つのゲームを遊べる、オトク感が人気の秘密だ。『アブノーマルチェック』や『余命検索サービスX-DAY』など、みんなでワイワイ遊べるので、盛り上がること間違いナシ！

2位 ときめきメモリアルi 12人

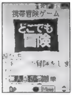
【月額料金】100円／300円(税別)
【アドレス】メニュー➡エンターテイメント➡ゲーム➡コナミネット



次いで票を集めたのが、これもおなじみ『ときめきメモリアルi』。ときメモ2のiモード版『プチメモ』は、ファンでなくとも気になるところ。月額300円の「ときめき300」と、占いと着メロサービスのみ利用できる月額100円の「ときめき100」がある。1人でじっくり遊ぶならココだ。

3位 どこでも冒険 6人

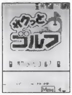
【月額料金】無料
【アドレス】http://www.remus.dti.ne.jp/~gag/imode/



自分の行き先や行動を選択して物語を進めていく、文字ベースのアドベンチャーゲーム。気軽に無料で遊べるので、ちょっとした暇ツブシに最適だ。

4位 サクッとゴルフ 5人

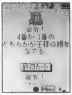
【月額料金】200円(税別)
【アドレス】メニュー➡エンターテイメント➡ゲーム➡バンダイ・チャンネル



その名の通り、サクサク遊べるゴルフゲーム。コースを見極めたら、クラブに方向、パワーを選んでナイスショット。傘を振り回すより安全です。

5位 王様ゲームi 3人

【月額料金】無料
【アドレス】http://netnavi.nikkeibp.co.jp/imode/game.html

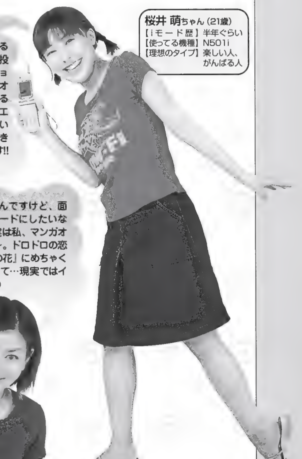


合コンの定番・王様ゲームを盛り上げてくれるサイト。王様がケータイの中から指令を出してくれるので、「しょーがねぇな～」などと言いながら…。



iモードはよくメールに使ってます。学校帰りに「どこ行く？」とか、1日に10回ぐらいかな。あとは美味しいお店探したり…。あ、これ面白そう『王様ゲーム』！　今度カラオケとか行ったら、使ってみよっかな

濱田 実里ちゃん（19歳）
【iモード歴】4ヶ月ぐらい
【使ってる機種】N502i
【理想のタイプ】歌が上手い人



私ね、iモード使ってるってゆーか、iモードで投票できる「バトラクション」っていうアイドルオーディションに出てるんですよ。メニューのエンターテイメントからいけるので、ぜひぜひ清き一票をお願いしま～す!!

桜井 萌ちゃん（21歳）
【iモード歴】半年ぐらい
【使ってる機種】N501i
【理想のタイプ】楽しい人、がんばる人



iモードでやるのは、メールとバイト探し。今は恵比寿の「みるく」ってクラブでバイトしてま～す。今日はお財布に300円しか入ってないけど…。最近パーマネント当ててみたの。どう、色っぺえっしょ？

斉藤 由希ちゃん（21歳）
【iモード歴】6ヶ月かな
【使ってる機種】N501i
【理想のタイプ】気さくでロックな人



今はJ-Phoneなんですけど、面白そうだからiモードにしたいなって思ってて。実は私、マンガオタクなんですよ～。ドロドロの恋愛マンガ『天国の花』にめちゃくちゃハマッちゃって…現実ではイヤですけどね(笑)

和泉 葉月ちゃん（19歳）
【iモード歴】これから
【使ってる機種】J-Phone
【理想のタイプ】包容力のある人

取材/文　遠藤英樹

今さら聞けない？ 今だから聞ける？ 素朴すぎる疑問

日ごろ何気なく遊んでいるゲーム、何気なく耳にするゲームのニュース。でも、あまりに素朴すぎて気づかずにいる疑問があるんじゃない？ ということで、ここ最近の気になる話やウラ話を紹介。知ってると得する…かも。

Q 『サンバDEアミーゴ』のマラカスコントローラは、どんな仕組み？

A アーケードとDCでは仕組みが違う。ついでにマラカスの中身も大解剖！

手にしたマラカスの高さを感知する専用コントローラ。どちらもセンサーを使っているけど、その仕組みはアーケードとDCではまったく違う。アーケード版は赤外線センサーで、マラカスの丸い部分にある4つのセンサーを、モニター両脇のセンサーにより位置を認識。一方、DC版は超音波センサー。足下のベースユニットから微弱な超音波を出し、マラカスの下にぶら下がったユニットに到達する時間を測定することで距離を認識しているのだ。

ところで、マラカスのシャカシャカ鳴るモノの正体は？ それを確かめるべく、特殊ドライバーを使ってDC版コントローラをコッソリ開けてみたのが右の写真。中にはプラスチックのビーズのようなものが…。注目すべきは球状ではなく、おはじき状である点。ちなみにホンモノのマラカスの中身は、乾燥させた木の実や種など、いろいろなバリエーションがあるらしい。硬すぎず、転がりすぎないこの形が、小気味よい音の秘訣だった!?



➡中はこんな状態。ビーズは直接入っているのではなく、ブロックの中に入っていた

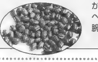
➡さらに特殊ドライバでネジをはずす。シャカシャカ鳴るモノの正体はこれダ！

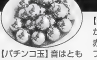
サンバDEアミーゴ　実・験・室♥

ついでに、中身を替えて音の違いを調べてみた。マイマラカスを作る人は参考にしてほしい。誰もやらないって？　まぁそう言わず…。

※注意／今回の分解・改造を行うと、メーカーによる無料保証が受けられません。また何らかの損害が生じても、当編集部は責任を負いかねます。ご了承下さい

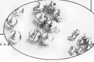
【小豆】少しまろやかな音になる。美しい潮騒のさざめきをあなたに。
オススメ度★★★





【パチンコ玉】音はともかく、山盛り入れるとヘビー級マラカスに。腕を鍛えたい人用。
オススメ度★

【鈴】1コだけ入れるのがベスト。泣いている赤ちゃんもニッコリ、ファニーな音に。
オススメ度★



Q 『ドラゴンクエストⅦ』のCMにSMAPが出演した理由は？ ゲームにSMAPは出てくる？

A SMAPがDQファンであることも理由のひとつ。ゲームに出てくるかどうかは…

SMAPとゲーム…といえば、特に草薙＆香取のお二人が以前からゲーム好きなことは有名な話。今回のCMに関しては「メンバー自身も大のDQファンで、発売を楽しみにしていた。そのこともあり、超多忙なスケジュールを調整して出演が実現した」のだとか。


⬅SMAP全員がCMに出演するのは、近年では珍しいそうだ。熱意の証？

ところで、SMAPがDQに関わるのは、実は今回が初めてではない。92年にミュージカル『ドラゴンクエスト』が公演されたが、SMAPはその主演を務めていたのだ！　勇者役に中居君、他の5人のメンバーは敵役という一風変わったキャスティングで、最後の敵ゾーマを演じたのがキムタク。古くからのSMAPファン・DQファンでなければ、意外と知らないだろう。

ファミコン版『DQⅡ』では、イメージソングを歌った牧野アンナがゲーム中に登場していたが、SMAPも『Ⅶ』に特別出演なんてことは…!?

「しません!」(ドラゴンクエストⅦキャンペーン事務局)

あー、やっぱり…。

Q 「イサオネット」の名称の由来は？ イサオって人の名前？

A 大川功社長からとった説もあるけど…

ドリームキャストによるネットワークを利用した、新しいサービスの提供を進めてゆく「isao.net」。その社名の由来は“Interactive Servises for Amusement Online”の、主となる言葉の頭文字にあるそうだ。

しかし「イサオ」と言えば、イサオネットの社長である大川功氏の名前でもあるわけで…。両方の意味を持たせているということで、大川氏の名前説も間違いではないだろう。

7月からダウンロードサービスが始まったソフト「Dream Passport for PC」では声も送れるチャットツール『Ch@b talk』も登場。ちゃぶ台感覚ってこのことだったのね、と納得。

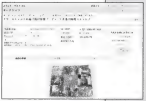

➡東京では、イサオ仕様のバスも走っていた。とにかくハデ。見た人いる？

Q 湯川専務グッズにプレミアって本当？

A 実際にオークションに出品してみたところ…

湯川専務のメディア露出からの事実上の引退。そんな今、ドリームキャスト本体の「湯川専務バージョンの外箱」にマニアが目をつけているとの情報が。果たして真相は？　早速、編集部は個人売買の定番、ネットオークションに現物を出品してみた！

…で結果。２週間たっても入札ナシ。残念ながらデマだったようで…。しかしそれにも懲りず、今度はセガパートナーズメンバーだけが購入できた「セガ社長時代の入交氏のサインプレート入り限定ドリキャス」はどうだろうと現在思案中。待て次号!?


⬆強気で箱のみ1万円！(せめてもの良心はストラップ)で出品、あえなく散る…

Q 「PS2」の本当の正式名称って？

A 「プレイステーション 2」の表記にはある決まりごとがあった！

突然だが、「PS2」の正式名称を書いてみよう。正しく書けるだろうか？

PlayStation®2

「プレイステーション2」と書いた人は、残念ながらちょっとだけ不正解。正解は「プレイステーション 2」、その違いは…「ン」と「2」の間の半角空白にある。この空白は何を意味するかというと、登録商標を表す®のマークが入るため（※上のロゴを参照）。なお全角空白もNGで、必ず半角でなければならないらしい。…ってコレ、マスコミ用の規定なんだけどね。よ～く見てみると、確かにどの記事にも半角空白が…！

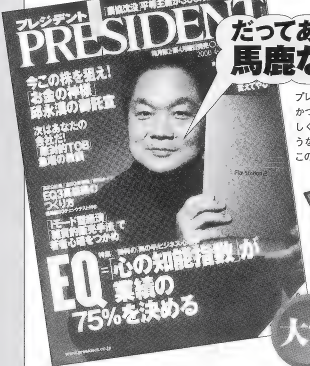
ネタが細かい!?　失礼しました。

取材／文　前川陽子

ナンかヘン…な見出し＆発言を勝手に表彰

よくぞ言った!!「大放言」大賞

PSoneが発売されるわセガが分社化するわ、マイクロソフトは分割命令に控訴するわでゲーム業界は相変わらず大騒ぎ。森喜朗首相や釜本邦茂日本サッカー協会強化推進本部長に優るとも劣らぬアクの強い猛者たちが、今日も言いたい放題！

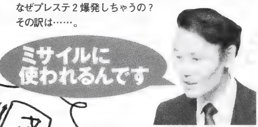


だってあいつら馬鹿なんだもん

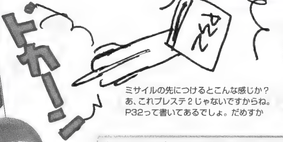
プレジデント4/3号にて、久夛良木健氏。かつてソニーの半導体部門の社員を激しく罵倒していた理由を質すと、かようなお答え。やっぱリーダーってのは、このくらい××でなくちゃ！

爆発する楽しさ

６月のプレイステーション・ミーティングで、SCEの佐伯雅司氏はプレステ２のセールスポイントをこう表現。なぜプレステ２爆発しちゃうの？
その訳は……。



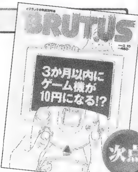
ミサイルに使われるんです



ミサイルの先につけるとこんな感じか？
あ、これプレステ２じゃないですからね。
P32って書いてあるでしょ。だめすか

週刊プレイボーイ5/9・16合併号に掲載された軍事評論家の江畑謙介氏のコメント。そっかあ、プレステ２は核弾頭だったのか！　実は搭載されたCPUがミサイルの誘導に転用可能なんだって。

ゲーム機が10円になる



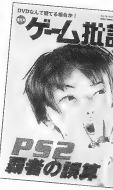
ブルータス5/15号のゲーム特集はこんな素敵なタイトル（筆者は平林久和氏）でした。プロバイダ加入を条件に、ドリキャスがキャッシュバック等で実質無料になるかもって話。

今さら土地もなにもいらない

てな具合にeビジネスに熱心なのはCSKグループの大川功会長（ブルータス5/15号）。私財500億円を投げうってセガを買収、社長として「ISAO」で勝負に出ちゃいました。

…好きよ…チュッ…ん…んんっ…

「なんてエロゲー顔負けの悩殺キッスをされたら（中略）目頭が熱くなってくる」とは、ライター橋本和明氏の『あいたくて』に対する評（ゲーム批評７月号）。いたく感動したのか、痛い出来だったのか？



私も涙を流したことがあります。退屈の涙をね

かたやニューズウイーク日本版5/3・10合併号で、ハル・バーウッド氏（ルーカスアーツ）。とある会議で「涙はゲームにはそぐわない」と語ると『FFⅦ』に涙した人々のメールやメッセージがインターネットに溢れている」と会場から反駁があり、それに対する返答がこれ。どうやら三等身キャラの三文芝居がお気に召さなかったらしいです（あわわわわっ！）。

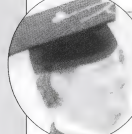


イリさんは銀行の支店長みたいな人でした

功さまが社長になられたので、前社長の入交昭一郎氏は週刊朝日5/9号で、こう回顧されちゃってるわけ。ちょっと可哀相？

斬首！ 斬首！

週刊朝日5/26号に掲載された佐賀バスジャック犯の取材記事より。『信長の野望』を愛好していたネオむぎ茶少年は、「斬首！　斬首！」と叫び敵将のクビをハネていたとか。

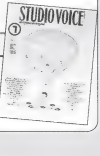


大学を卒業していない私が……

立教大学に名誉博士号を授与されたビル・ゲイツ氏は、6月16日に同大学で約１時間の記念講演。かつて社業に専念するためハーバード大学を休学（と本人は言い張っている）、四角い帽子をかぶれなかったゲイツ氏だけど、この日ばかりは大感激！

反ドラフト法訴訟の控訴だけじゃなく、X－Ｂｏｘもお願いしますよ。ゲイツちゃん！

ゆえにDDはまったく売れていない。

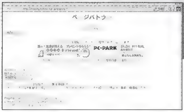


スタジオ・ボイス７月号にて『巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合』のムービーに関する記事から。ランドネットに入らないと64DDが買えないのは痛い……ってまたオレの記事じゃん！　わりと暴言。

取材/文/イラスト　後藤勝

ホームページバトラー

「お前のホームページ激弱だなッ!!」



http://masshy.fastwave.gr.jp/pagewar/
＜6月25日現在＞

基本攻撃力➡攻
基本防御力➡防
耐　久　力➡耐

おっす！ プチワラっす！ 寝る間も惜しんで『FFIX』をプレイしているかッ？ すごく面白いだろ？ オレは寝る間も惜しんで『仕事』をしているぞッ!! 遊んでいるヤツラなんか、みんなハゲちゃえ!! ってことで、HPアドレス同士で戦うHPバトラー大紹介。100円よこしなさい〜ッ!!

ラウンド1 任天堂 VS SCE VS セガ

人類を4種類に分類することができる。「任天堂が好きなヤツ」、「SCEが好きなヤツ」、「セガが好きなヤツ」、「その他のヤツ」。もっと細かく分類すると、「任天堂は好きだが、イカそうめんは嫌いなヤツ」、「SCEは好きだが、燃えるゴミの収集日は明日なのに、前日に出すヤツ」、「自転車で手放し運転していたら、転んでしまい、すごく痛いのに周りの人に恥ずかしいから平然と自転車に乗り去っていくけど、セガは好きなヤツ」などに分けることができる。さらに細かく分類すると、「初めてのゲームはスーパーマリオブラザーズだが、友達の妹とエッチしちゃったヤツ」や、「おばあちゃん子なヤツ」などに分類可能。さて、本題のホームページバトラー、3大ハードメーカー（中略）は超カツラなのだァァ。

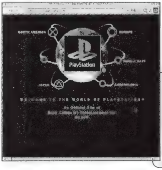
	任	ソ	セ
任	＼	×	×
ソ	○	＼	ー
セ	○	ー	＼



【任天堂】
攻886　防549　耐5000
カービィ、ゼルダなど情報満載で、任天堂三昧だぜーッ!! アメリカやヨーロッパの任天堂ホームページにも行けるから、海外情報が多い夜でも安心フィット built♪
http://www.nintendo.co.jp/



【セガ】
攻8948　防4479　耐5000
ドリームキャストユーザーがたくさん訪れる。なんと、限定グッズなども買えたりするのだ!! もち、パソコンやピピンや64DDでもホームページは見れるヨォ〜ン♪
http://www.dricas.com/main/



【SCE】
攻3254　防9334　耐5000
言わずと知れたPSドットコム。SCE公式ページのソニーガレージもパラッパからツルゲーネフ（嘘）まで何でもござれ、ブックマークせよ♪
http://www.jp.playstation.com/

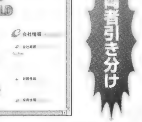
SCE・セガの勝ち

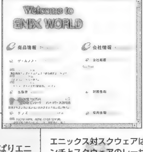
任天堂対SCEはSCEのキック炸裂で2295：5000、SCE勝利。SCE対セガはSCEのソードとセガのキックが互角、よって5000:5000でドロー。セガ対任天堂はセガのソードが大暴れ、5000：0でセガの勝ち!! シェンムー第2章はまだ？

ラウンド2 スクウェアvsエニックス

スクウェアとエニックスに関する、驚くべき共通点を発表するッ!! なんと、どちらの社名にも「ス」「ク」「エ」の3文字が入っているだァーッ!! その3文字には、日本の未来を左右する大きな啓示が記されていたのだ!! 「ス」「ク」「エ」の3文字の意味、つまり、「救え」なのだ!!!!! さらに、余った文字「ア」「ウ」「ニ」「ッ」をつなげてみると、「あ、うにッ」になる。そう、両社の社員たちは、みんなウニが好きなのだ。ウニといえば、海。海といえば夏。夏といえば水着だ。今年の水着の流行色は、水玉模様だという。大手水着メーカー各社は、カラフルな水玉模様の水着で売り上げを伸ばしている。恋人なのか友達なのかハッキリしないカレに、今年の夏は水玉水着でアプローチすれば、新しい恋の発展があるかもネ♪

【スクウェア】攻5657　防9499　耐5000
黒を基調にしたシックでCOOLなデザイン。開発者インタビューなどがあるので、スクウェアでしか興奮できないというスクウェアフェチなキミは必見だペロロロ〜ン♪
http://www.square.co.jp/





両者引き分け

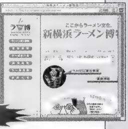
【エニックス】攻792　防9582　耐5000
死んじゃったおじいちゃんでも知っている国民的ゲーム『ドラゴンクエスト』の情報収集なら、やっぱりエニックスホームページがイチバン♪　http://www.enix.co.jp/

エニックス対スクウェアはエニックスのパンチとスクウェアのレーザーが激しく火花を散らすも5000:5000で引き分け……

ラウンド3 新横浜ラーメン博物館 VS 日本一まずいラーメン屋 彦龍

ヘドが出るほどまずいラーメンを食べたことはあるか？ いや、ないはずだ。いくらまずいラーメンとはいえ、常識的に許せるものが大半だろう。しかし、ラーメンを食べた人たちが、あまりのまずさに次々と怒りだすラーメン屋があるのだ!! そんなラーメン屋の『彦龍』と、うまいラーメン屋が集う『新横浜ラーメン博物館』のホームページバトル開始ッ!!

【新横浜ラーメン博物館】
攻42　防7941　耐5000
ラーメンを食べるなら、やっぱりうまいラーメンを食べたい!! そんなアナタも大満足の、新横浜ラーメン博物館ホームページです♪　http://www.raumen.co.jp



彦龍の勝ち



【日本一まずいラーメン屋 彦龍】
攻8985　防7437　耐5000
一生に一度は、吐き気をもよおすまずいラーメンも食べてみたい。そんな奇特なアナタも大不満足の彦龍ホームページです♪
http://ascii.room.ne.jp/~puchico/hikoryu.html

彦龍対新横浜ラーメン博物館は彦龍のソードが相手のスマッシュをかわし5000：3956で勝利！ 彦龍「本当にまずけりゃ10年も店続かないよ」プチワラ「いや、激マズですって」 彦龍「嫁さん募集しています」

取材/文　プチワラ
※エニックスのホームページは7月18日に変更されています。新ページもチェック！

ピョコタンのハイパージャーナル リターンズ

衝撃スクープ！ 近年のRPGマンネリ化、複雑化に対し、

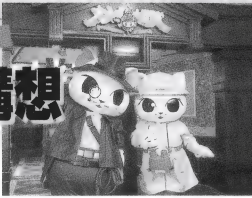
全日本RPG協会会長 激怒!!



ゲーム業界レポート

テーマパークとデジタル空間の幸せな結婚!?

ナムコ・ナンジャタウンの「デジタルナンジャタウン」構想



**ナムコ・ナンジャタウンが、大幅なリニューアルを目指す。
といっても施設の改装ではなく、キーは新機軸「デジタルナンジャタウン」だとか。
この「デジタルナンジャタウン」って、一体何なんだ？**

取材・文／白石洋介

ナムコが、プレイステーション対応の新作ソフト『ナジャヴの大冒険　-My Favorite NAMJATOWN-』(以下、PS版）を発売する。8月下旬発売予定、2900円、要ポケットステーション……と、ここまではまったくありがちな新作ソフトのニュース。が、何とこのソフト、ナムコが運営するテーマパーク「ナムコ・ナンジャタウン」（注１）でのみ発売される限定ソフトなのである。しかもナムコ曰く「パークと家庭をネットする日本初のデジタルアトラクション」と、いろいろ聞いたことのない話ずくめ。

これまで家庭用と業務用ゲームの連携といえば、アーケードゲームを家庭で楽しむか、家庭用で作った楽しみ（例えばセーブデータ）をアーケードにも反映する仕組みが普通。要は、インカム／販売を促進するための連携が当たり前だ。なのに、わざわざ販売チャネルを全国で１カ所だけに限定？　しかもアーケードじゃなく、テーマパークと連携？　そもそも「パークと家庭をネットする」ってナニ？

というわけで、ナンジャタウンをはじめとするナムコのテーマパーク事業を統括する本部長、池澤守氏に聞いてみた。

「あくまでアトラクションを家庭にお持ち帰りできるもので、ソフトだけで独自に遊べるものではないんです。まずナンジャタウンという実世界で遊び、その結果をデジタルナンジャタウンとジョイントするものなんですね」

……ちょっと待って、“デジタルナンジャタウン”ってナニ？

プレイ後にも楽しみが続く、終わらないアトラクション

ナンジャタウンのアトラクション『ナジャヴの大冒険（以下、大冒険）』の仕組みは、こうだ。まずナンジャタウン内のアトラクション本編をプレイしてゲットした報奨金で、デジタル世界にある「デジタルナンジャタウン」に家を建てることができる。『大冒険』ではこの家はゲーム終了時に見られるだけだったが、リニューアル後の『ナジャヴの大冒険　波瀾万丈編（以下、波瀾万丈編）』では、このデジタルの家を覗ける場所をさらにふたつ作った。ひとつは、ナンジャタウン内の施設「冒険クラブハウス」にあるモニタ画面。もうひとつが、PS版をプレイする家庭用のテレビモニタというわけだ。

アトラクションで残した結果は蓄積されていくので、何度もアトラクションを遊んだり、PS版で冒険ゲームなどをこなしてポイントを得ると、家を大きくしたりインテリアを増やしたりすることもできる。つまり、デジタルナンジャタウンに建てた家を育てるために、せっせとナンジャタウンに通い、またPS版でポイントを稼ぐことになる。デジタルナンジャタウンという「継続するゲームデータ」を媒介にして、『波瀾万丈編』は終わらないアトラクションになってしまったのだ。

要するにデジタルナンジャタウンってのは、アトラクション結果のご褒美としてゲットできる、カスタマイズ可能な“自分だけのナンジャタウン”だったってわけだ。

「ジ・エンドのないアトラクションを作る。その結果が『波瀾万丈編』なんです。家が建つ、稼ぐほどに家が高くなる、そこに住むキャラクターも増えていく。放っておけば税金が引かれて、家が小さくもなります。言ってみれば“人生型ゲーム”なんですね。人生に終わりがないように、働いて宝物を獲得していかないと、家が維持できない。また、四街区（注２）ありますから、それぞれの街に家を建てることもできる。いわば“新しい非日常空間のあり方”にチャレンジしたんです」（ナムコ・池澤氏）

ナンジャタウンという非日常の空間を通して見る、デジタルナンジャタウンという“新しい非日常”。もうひとつの世界に自分の家を持つってのも、なかなか面白そうだ。

テーマパークの宿命が生んだ常に新鮮であるための仕組み

デジタルナンジャタウンの誕生には、常にリニューアルを繰り返さざるを得ないテーマパークの宿命も絡んでいる。そもそもナムコは、テー



⬆「ナジャヴの大冒険　波瀾万丈編」
携帯アイテム「マイ・ナジャヴ」「マイ・ナジャミー」を持って、パーク内を巡る回遊型アトラクション。3つの試練をクリアし、パーク内に隠された究極の秘宝を手に入れることが目的。プレイ結果を磁気カードやポケットステーションに記録して次回に持ち越せるほか、PS版『ナジャヴの大冒険　-My Favorite NAMJATOWN-』でも継続して楽しむことができる

⬇ナンジャタウンの人気キャラクター、ナジャヴとナジャミー。このマスコットをくっつけ合い、他のプレイヤーと「勇気のエコー」と呼ばれるエネルギー交換をすることで、手に入る宝物が増えていく





⬆PS用ソフト『ナジャヴの大冒険　-My Favorite NAMJATOWN-』
自分の建てた家の中を覗くことができる他、収録されたオリジナルのミニゲームの成績をアトラクションに反映できる

マパークの世界では、誰も手をつけなかったジャンルに積極的に取り組む姿勢をとり続けてきた。そのひとつが、アトラクション内で客同士をコミュニケーションさせることだ。

「従来のアトラクションは、フレッシュさがなくなると飽きが来る。オープンから２年ほど経った頃、もちろんアトラクション自体はいろいろ展開してきましたが、そろそろナンジャタウン自体を進化させる必要がある、と考えました。そこで“知らない人同士のコミュニケーション”を取り入れることにしたんです」（ナムコ・池澤氏）

そこで池澤氏が最初に考えたのが、俗に言う“ねるとん”。男女の出会いをアトラクションにしようと考え、企画書まで作ったが、社内ミーティングで女性社員から猛反発されたという。

「イベントとしてはあり得たんですが、様々な層の人々が来るアトラクションとしては成立しないということが分かったわけです。独身男性ばっかりウヨウヨいて、たまに女の子が来たら群がるとか（笑）。“交流”はいいけれど、目的がいけなかった。そこで“交流”に“育てる”というテーマを加えて作ったのが、『幸せの青い鳥』（注３）というアトラクション。それをさらに進めて“交流継続型”というジャンルを作ったのが『大冒険』や『波瀾万丈編』というわけです」（ナムコ・池澤氏）

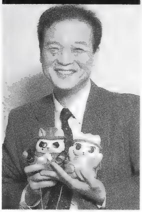
なるほど。一般的なテーマパークや遊園地では、例えばジェットコースターのような大型施設を導入して、人気が一巡したら次の施設、という手段で次の集客に繋げようとする。ところがナンジャタウンでは、施設に加えて“遊び方”自体を変えて集客を狙い、さらにパーク自体のステップアップを図ってきたわけだ。実際、これらのアトラクションは６割以上のリピーターを生み出しているという。

さらにナムコでは、このジャンルのアトラクションとして、今年お台場にオープンした施設「メディアージュ」に新規アトラクション『スターアドベンチャー』を新設している。“交流継続型”はナンジャタウンを飛び出し、ナムコ・テーマパーク事業のスタンダードとなりつつある。

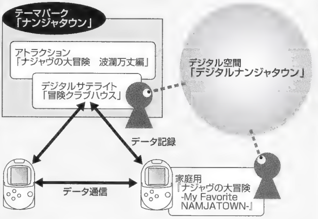


↑「スターアドベンチャー」
お台場・メディアージュにナムコが出店した、音楽をテーマにした回遊型アトラクション。携帯マスコットを持って場内を巡る、プレイ結果をカードに記録して次回に持ち越せる、プレイヤー間で通信・交流できるなど、『ナジャヴの大冒険』と通じる点も多い。（東京都港区台場1-7-1メディアージュ内4～6F）

PROFILE
池澤守（いけざわ・まもる）
株式会社ナムコ執行役員、テーマパーク事業本部長。ナムコのテーマパーク事業のプロデュースを司る、ワンダーエッグ・ナンジャタウンの生みの親。



■デジタルナジャタウン構想



『波瀾万丈編』での相関関係を図にするとこうなる。ベースにナンジャタウンのアトラクションがあり、そこで獲得したデジタルナンジャタウン内の家を、「冒険クラブハウス」とPS版から覗くことができる。この２カ所が、デジタルナンジャタウンを見る“窓”になる。またポケステを使うことで、アトラクション外でもプレイヤー同士で通信しポイントを稼ぐことができる。

「もうひとつ、ナンジャタウンは非常にリピーターの多いパークで、オープンから４年で、来園回数が500回を超える方もいる。こういったコア層同士のコミュニティもできているほどで、来れば誰かしら知り合いがいるし、パーク内の伝言板を使って連絡を取り合ったりもしている。僕らが小さい頃、お祭りの夜店でクラスの誰かと会ったりしたのと近いコミュニティがあるんです。『大冒険』ではこれを取り入れようということで、将来像としてデジタルナンジャタウンの完成形をイメージしつつ、家を建ててナンジャタウンに住み着くようなスタイルにしたわけです」（ナムコ・池澤氏）

これで分かった。ひとつは、継続してプレイできる仕組みを作る、リピーター喚起のため。もうひとつは、常に目新しさが求められる、テーマパークの宿命。ここから導き出された結論が、“常に変化し続ける、自分だけの街”デジタルナンジャタウンだったってわけだ。

デジタルナンジャタウンで育つ自分だけのもうひとつのパーク

こうして生まれたデジタルナンジャタウンは、今後どんな風に育っていくんだろうか。

「今のところ、他のアトラクションはデジタルナンジャタウンにネットワークされていないので、これを全部ネットワークしていく必要がある。今後はナンジャタウンとデジタルナンジャタウンのすべてが統合される仕組みを作りたいですね。家庭用のサブタイトルにつけた“マイ・フェイバリット・ナンジャタウン”には、そういう思いがあるんです」（ナムコ・池澤氏）。

つまり、自分がナンジャタウンで遊んだ結果は、すべてデジタルナンジャタウンに反映されるわけだ。アトラクションで事件を解決すれば、デジタルのほうでも事件が解決している。逆に失敗すれば、デジタルのほうは大変な騒ぎになってるかもしれない。デジタルナンジャタウンは、ナンジャタウンで遊んだ人それぞれのパラレルワールドになるのだ。

「今回は、あくまでも『大冒険』というアトラクションを通じた、デジタルナンジャタウンの入り口なんです。まさに“窓”のようなものですね。窓の向こうにあるものはデジタル情報ですから、ネットワークすることで家庭ともモバイルとも、すべてリンクしていける。今回はPSとポケットステーションを使っていますが、将来的にはインターネットやｉモード、携帯端末とのジョイントも考えていきたいと思っています」（ナムコ・池澤氏）

テーマパークであるナンジャタウンを中心に、パソコンの画面やｉモード携帯電話の向こうに、いつでもデジタルナンジャタウンがある。テーマパークから帰っても、すぐ隣に地続きのパラレルワールドがあるってことだ。デジタルナンジャタウン構想は、テーマパークの新しい可能性……というより、テーマパークという言葉自体が当てはまらないモノになるかもしれない。

注1）96年7月6日にオープンした、東京・池袋サンシャインシティにあるテーマパーク。「エモーショナル・デジャビュ」＝「原体験の既視感覚」をコンセプトに、昭和30年代の日本や1950年代の古き良きアメリカの街並みがビルの中に再現され、パーク全体が一つのアトラクションとも言うべき独特の空間を作り上げている。（東京都豊島区東池袋3-1-3サンシャインシティ・ワールドインポートマート2F）

注2）ナンジャタウンを構成する、福袋七丁目商店街、マカロニ広場、ナンダーバード、ゴースト13番街、もののけ番外地、ナンジャコアの6つのテーマタウンを「街区」と呼ぶ。「ナジャブの大冒険」は福袋七丁目商店街、マカロニ広場、ナンダーバード、もののけ番外地をめぐる。

注3）98年7月18日にオープンした回遊型育成アトラクション。プレイヤーは赤外線通信機能を搭載したマスコット「幸せのタマゴ」を持ち、パーク内を巡って青い鳥ハピルを育てる。プレイヤー同士で育成に必要なエネルギーの交換をすることができる。

アンケート&プレゼント



アンケートにお答えいただいた方の中から抽選で30名に、本誌で紹介したソフト1本をプレゼントいたします。右のハガキに必要事項、アンケートの回答、希望ソフトを記入してお送りください。締め切りは10月31日（当日消印有効）です。たくさんのご応募をお待ちしております。

Q1

今号で一番良かった記事1つ、良かった記事3つをリストから選び、番号で答えてください。

1. カウントダウン・ドラゴンクエスト
2. オール・アバウト・ファイナルファンタジー
3. マリオテニス64
4. ミスタードリラー
5. スーパーロボット大戦α
6. ゼルダの伝説　ムジュラの仮面
7. オールスター・プロレスリング
8. エキサイトバイク64
9. 実況パワフルプロ野球7
10. Close Up01：藤澤孝史さん
11. Close Up02：須田剛一さん
12. Close Up03：船水紀孝さん
13. Close Up04：篠崎香織さん
14. マル得ゲーム探検隊
15. GAME REVIEW 心のイチ押し！
16. ゲーム業界四半期プレイバック
17. ピョコタンのハイパージャーナルリターンズ
18. ゲーム業界レポート
19. ゲームレトロポリタン
20. DIABLO Ⅱ
21. ディノクライシス2
22. グランディアⅡ
23. マリオストーリー
24. 鬼武者
25. 世界一ツイてない女どつぼちゃん　～災難の嵐　突破ゲーム～
26. CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000
27. 幻想水滸外伝 Vol.1 ハルモニアの剣士
28. スポーン イン・ザ・デーモンズ・ハンド
29. ガングリフォン ブレイズ
30. 真・三國無双
31. コロコロカービィ
32. ミスタードリラー2

Q2

今号で良くなかった記事を上位から3つ選び、番号で答えてください。

Q3

本誌の価格についてどう思いますか。

①高い　②適当　③安い

Q4

あなたがゲーム雑誌を買うときに一番重視するのは何ですか？

①表紙　②特集　③新作情報　④攻略情報　⑤ゲームレビュー　⑥クリエイター情報　⑦ゲーム業界ニュース　⑧連載・コラム　⑨読者コーナー

Q5

次の中で持っているハードすべての番号を答えてください。

①プレイステーション　②プレイステーション2　③NINTENDO64　④ドリームキャスト　⑤ゲームボーイ　⑥ワンダースワン　⑦ネオジオポケット　⑧ポケットステーション　⑨パソコン

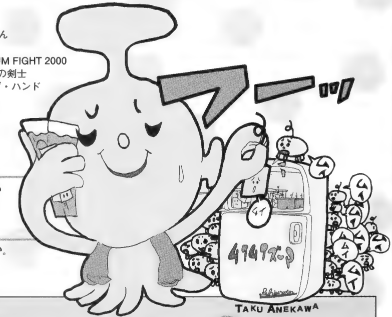
Q6

一番最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名を書いてください。

Q7

ゲームを買う上で一番参考にするのは何ですか？

①ゲーム誌の評価　②テレビCM　③雑誌広告　④店頭デモ　⑤イベント　⑥口コミ　⑦インターネット



次号Vol.3は10月下旬発売予定です

STAFF

【編集制作】
株式会社レッカ社

【編集長】
森富士夫

【副編集長】
谷水輝久（双葉社）

【デスク】
新留寿基
斉藤秀夫
慶田玲麻

【編集】
田中　剛
鈴木康道
関屋智子
永瀬航介
片桐　誠
水野大悟
梶井園子
田中　匠
軽部裕介
山上清嗣

後藤昌行
湯口真希
加納由樹
（双葉社）

【デザイン】
ゼネラルプレス（田口竜三）
スペースアド（中山伸二、芳賀智）
ハーブ・スタジオ（岩中伸二）

【制作】
豊田耕（design-office-OURS）

【広告】
井口亨

【エディトリアルマネージャー】
宇佐美光昭

【編集人】
佐藤俊行（双葉社）

Game Japan Quarter Vol.2
発行日　2000年9月5日
編集人　佐藤俊行
発行人　諸角裕
発行所　株式会社双葉社
〒162-8540　東京都新宿区東五軒町3-28
TEL:03-5261-4818（営業）
TEL:03-5261-4837（編集）
印刷所　三晃印刷株式会社

懐かしゲーム徹底追求!

ゲームレトロポリタン

美麗なグラフィックかつ高性能なゲームが溢れるなか、
かたやそのデザイン、かたやそのゲーム性で、ファンを魅了しつづけるレトロゲーム。
このコーナーではそんなレトロゲームの数々をファミコン以前、以後にわけて考察してみた

其ノ壱 僕らの知らないテニスゲームの時代

取材・文／寺町電人

テレビゲームの歴史をひもといていくと、1983年のファミコン発売前後には決定的な断層が存在することを痛感する。テレビゲームを文化レベルにまで押し上げたファミコン、プレステに対して、「昔はいろいろあった」と、いまだその評価も定まらない初期のテレビゲーム。

最近話題のネットオークションやレトロゲーム専門店でも、盛んにやりとりされているのはやはり前者なのだが、実は「お宝」と呼ばれる高価なアイテムは、なぜか後者に偏っていたりする。

「なんでこんなもんがおもしろかったんだろうね」と某伊集院が某番組でこぼしたように、レトロゲームの魅力はソフトにはない。それは思うに、旧態ハードウェアに対する珍しさであり、「よくもこんな時代に……」という開発者に対するリスペクトであり、思い出に対する補完だったりする。少なくとも私はそういう視点でここ10年ほどレトロ＝クラシックゲームとつきあってきた。

1975年に老舗・エポック社が発売したテレビテニス。77年に任天堂が発売したテレビゲーム15と6。テレビゲームと言えばテニスゲーム、70年代とはそういう時代であった。

後期に発売された任天堂のマシンは、カラーもゲームバリエーションも豊かなベストセラー機。対して、モノクロでノイズ対策も甘い「テレビテニス」は、ゲームをプレイすることさえ一苦労するという代物。何しろ電池稼動である。不安定なワイヤレスである。しかるにこのマシン、記念すべき国産初のテレビゲームなのだ。テニスゲームは1種類しかできないけれど、CPUもLSIすらも積んでいないハードウェアで一人用ゲームを実現している。

これら、俗に「ポンテニス」の名前でひとくくりにされている70年代のテニスゲーム専用機は、当時、実に100万台以上のセールスをとばしている歴史があるわけで、この時代を見つめ直すことは、あながち無駄ではないはずだ。しかし、とにかく集めたい、極めたいというフェチマニアのおかげで、くだらないマシンまでが高価な「お宝」と化している。世間との断絶は進むばかりだ。マニアのくせに金がない私はどうすればいい？



©EPOCH CO.,LTD.

テレビテニス

エポック/1975年/19,500円（当時）/約50,000円（現在の売価）
国産機初の家庭用テレビゲーム。小型アンテナを利用しUHF経由でゲーム画面を飛ばす。



テレビゲーム6

任天堂/1977年/9,800円（当時）/約9,800円（現在の売価）
15の廉価版。近年、数々の亜種の存在が確認されている。



©Nintendo

テレビゲーム15

任天堂/1977年/15,000円（当時）/約9,800円（現在の売価）
三菱電機との共同開発。この時代の代表的機種として記憶される。

©Nintendo

入手方法

●まさか、25年先までお客がいるとはエポック社も想定していなかっただろう。私が目にしてきたテレビテニスで、まともに動いたものは未だない。ネットオークションでまれに出品されているが、間違っても「ノンクレームでお願いします」などというたわごとには付き合わないこと。逆に任天堂のテレビゲーム15と6については完動品が多い。なんにせよ、動作チェックをしているレトロ系ショップでの購入が吉。（寺町電人）

●当店では未だテレビテニスが入荷したことはありませんが、もちろん即ゲットものです。次はないと思ってください。任天堂の2機種についてはそこそこ入ってきます。初心者はこれらから集められることをお勧めします。（メディアランド秋葉原店 4F・タカハシ氏）

【取材協力】メディアランド秋葉原店
東京都千代田区外神田1-14-1
TEL:03-3251-7004(代)
http://www.m-land.co.jp

【寺町電人HP】CLASSIC VIDEOGAME STATION:ODYSSEY
http://www.ne.jp/asahi/cvs/odyssey/

※現在の売価については、およそのもので、入手店舗や入手経路によって異なります。あらかじめご了承下さい。

其ノ弐

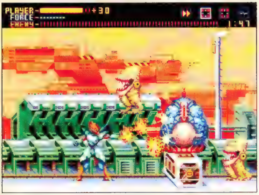
あのゲームは今……？ レトロゲー考古学

ファミコンの登場から17年、かつてのゲーム少年も今や立派なオトナ。昔遊んだあのタイトル、買いそびれたあの作品……。思い出の向こうのレトロゲームたちの、現状に迫ってみる！　取材・文／城戸芳充

1項目 とびきり高値！お宝ゲームが生まれるワケ

昔ハマったあのゲーム、もう１度じっくり遊んでみたいナァ……。こんな思い、年季の入ったゲームファンなら誰もが思い描く欲求じゃないかな？　でも、すでに現役を過ぎた機種だと、そもそもソフトを扱っているトコロは、そうそう見つからないのが現状。需要はあっても供給が追いつかない……。そんな単純なカラクリから、ビックリするぐらい高額なお宝ソフトが生まれてくるのだ。

プレミアソフトが生まれるには色々な原因があるが、やはり第一の理由は生産された本数の少なさだろう。次世代機以降に確立されたCD-ROM主体の流通は、再販が簡便になるような体制になっているが、それ以前のソフトではそうはいかなかった。カートリッジはCD-ROMよりも生産に時間がかかるため、簡単に再販が行なわれない。だから、ユーザーからの前人気がそれほど期待できないソフトだと、必然的に製造される数は少なくなってしまう。こうしたソフトが現在に至って、もっぱら高額ソフトとして珍重されているわけなのだ。また、新ハードが登場すれば旧ハードはユーザー離れを起こすが、こうした時期のソフトも流通数が絞られるケースが多い。この代表的なケースが、ファミコンのプレミアソフトの第一人者的ソフトである『メタルスレイダーグローリー』だ。スーパーファミコンが登場したのが90年だが、本作はその翌年にリリースされた。開発にはなんと４年以上の差月を費やされた力作なのだが、すでに当時、大半のゲームファンの目はスーパーファミコンに移っていたのだ。その後、その完成度の高さが口コミで徐々に伝わるが、すでに店頭では入手困難になっていた……というワケ。



品薄・マニア人気の２つの要素が噛み合うと、入手はグッと困難になる。写真は『エイリアンソルジャー』。©SEGA 1995

また、マニア指向のアクの強いソフトも、高値がつきやすい。例えば、ファミコン時代からシリーズ化されてきた人気アクション『悪魔城ドラキュラ』などは、その代表格といえるシリーズだ。シリーズ独特のダークなムードや、ムチを振って敵を倒していくクセのある操作感がウリで、いまだにマニアの中では根強い人気がある。作品の完成度やマニア間での評判が価格にも反映されていて、特に人気の高いファミコン版『悪魔城ドラキュラ』（特にROM版）やPCエンジン版『悪魔城ドラキュラＸ』、メガドライブ版『バンパイアキラー』などが珍重されている。これとは逆に、メジャーな印象の強い『ロックマン』シリーズがさほど高額ではなく、非常に対照的だ。

それ以外にも、意外なタイトルが高値となっているケースもある。ゲーム内容のブッ飛びぶりなどがネットなどで評判になった場合など、それが付加価値となって価格に跳ね返ってくる場合もあるわけ。思わぬソフトが高値でビックリさせられるケースも!?

高額ソフトランキング2000

具体的には、どんなソフトにプレミアがついているのかを検証！　やはりメジャーどころのタイトルは少なめだ。コアなファンが多数いる、メガドライブのタイトルが多めなのが象徴的！

順位	ソフトタイトル	機種	価格
1	コミックスゾーン	MD	¥34800
2	銀河婦警伝説サファイア	PC	¥30000
3	ジ・ウーズ	MD	¥29800
4	メタルスレイダーグローリー	FC	¥22800
5	スノーブラザーズ	MD	¥16800
6	エイリアンソルジャー	MD	¥14800
7	ガントレット	MD	¥13800
8	マジカルチェイス	PC	¥12800
9	悪魔城ドラキュラ（ROM版）	FC	¥10000
10	ヒットラーの復活	FC	¥9800

※FC＝ファミリーコンピュータ　MD＝メガドライブ　PC＝PCエンジン　※価格はすべて(有)トレーダー調べ

こんなソフトがお宝！

メタルスレイダーグローリー



ファミコン史上最大の８メガROMを用いた大作。機能の限界を引き出したアニメは必見！／HAL研究所／ファミリーコンピュータ／8900円（当時）／©HAL LABORATORY INC.1991 ©★YOSHIMIRU. 1991 ©LIVE PLANNING.1991

22,800円

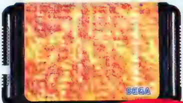
エイリアンソルジャー



14,800円

硬派にして高技術を誇る職人集団・トレジャー製作の横スクロール型アクション。トレジャー製タイトルは軒並み人気が高いが、中でも最後期となる本作は値段もお高め。／SEGA／メガドライブ／6800円（当時）／©SEGA 1995

THE Ooze（ジ・ウーズ）



29,800円

メガドライブ最末期にリリースされた１作。リリース本数が１万本に満たない上、ヘンテコなゲーム性で極めてマニア指向の強い作品だ。／SEGA／メガドライブ／5800円（当時）／©1995 SEGA All Rights Reserved.

スノーブラザーズ

シューティング系マニアに人気の高いメーカー、東亜プラン制作による面クリア型アクション。雪だるまが主人公という奇抜な内容がユニーク。／テンゲン／7800円（当時）／©TENGEN LTD. ©TOAPLAN Co.,Ltd.



16,800円

※今回表記してある値段はすべて(有)トレーダー調べのものです。値段については、入手店舗や入手経路、時期によって異なりますので、あらかじめご了承下さい。

2 非プレミア系のゲームの現状はどーなってるの？

高価なプレミアゲームを別にすれば、その他のゲームは入手しやすいか？　実のところ、これもそれほど簡単ではない。ファミコンやメガドライブ、PCエンジンのソフトなどは市場全体にある絶対的な数が徐々に減りつつあるからだ。価格の推移には移り変わりの波があり、これはハード自体の寿命と関係してくる。人気が新機種へ移ってしまった旧ハードのソフトは多くのショップで不良在庫となり、１年ぐらいの間は叩き売りのような安売り状態となってしまう。しかしこの後、ソフトを扱うショップの減少にともなって全体的に価格が上がっていくこととなるわけだ。たとえば現在ファミコンソフトを手に入れようとすると、かつてどんなに叩き売り状態だったソフトでも、ある程度の値段が付けられているのが普通だ。

とはいえ、プレミアソフトに比べれば入手の難しさはそれほどでもない。旧ハードのソフトを専門に扱っているショップも近年増えており、これらをマメにチェックすれば欲しいソフトは手に入るハズだ。最近はインターネット経由の通信販売や、ユーザー同士の売買などを仲介するサイトも多数あるので、これらを駆使すればたいていのソフトは今でも入手は可能だ。

そこで気になるのは、やはりお値段。作品の人気と値段とは比例しているように考えがちだが、実のところこれらはあまり関係ないことが多い。例えば『ファイナルファンタジー』や『ドラゴンクエスト』などの人気作も、さしてプレミア扱いはされてはいない。これらのタイトルは人気の高さに比例して本数も十分に多いので、比較的手に入れやすいからだ。これとは逆に、ゲーム的にはあまり価値がなくとも、入手のしづらさだけでそこそこの値段がつけられている場合もあるので注意が必要だろう。また、かつて遊んだ世代が懐かしさからオールドソフトに手を出すのではなく、10代を中心とした新たな世代のゲームファンが昔のソフトに目を向けるという新たな傾向もあり、ユーザー全体のニーズが少しずつ増してきている。これによって、全体的に価格が上昇している傾向も見られる。

また、旧作を遊びたい！という声に応えた新しい動きとして、ドリームキャストで旧ハードのゲームが楽しめるネット配信「ドリームライブラリ」(http://www.isao.net/isaogames/dl/web/)があるが、ソフトラインナップの充実度や再現度の点などでは、本物を入手してプレイする満足感にはまだまだ勝らないようだ。コレクション的な愉悦感は、やはり実物を手に入れてこそ味わえるというもの。懐ゲーが気になるなら、コレクター道を極めるべし！

ゲームショップ・トレーダー 店長が語る！「レトロゲーの客層の現状」

「レトロゲーム」とひとロに言っても、機種によって客層が異なりますね。ファミコンは、10～30代まで幅広いファンの方がお見えになるんですが、メガドライブだとサターン以後でセガのファンになった10代のマニアが多いですね。ユニークなのがPCエンジンで、東南アジアやヨーロッパのバイヤー風の方が高値のソフトをゴソッと買っていかれるんですよ……！



ゲームショップ・トレーダー：大川大祐店長
お宝ソフトをはじめ、レトロゲームを数多く扱うショップ。レトロゲーファンは要チェック！

【取材協力】トレーダー 東京都千代田区外神田3-15-8／TEL:03-3255-3493

レトロゲーム　ファン必見　Webページ

初代ファミコン講座

ファミコンソフトに関するコンテンツが盛りだくさんのページ。各種BBSのほか、周辺機器の紹介や非買ソフトといった変りダネの紹介などもあり、見所多し。
http://www.age.ne.jp/x/cb/famicom.html



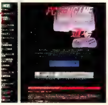
MEGA DRIVER'S PAGE

ソフトレビューだけでなく、関連商品や本体情報（日本未発売ハードのメガドライブ互換機含む）など、周辺情報が充実。セガ関連のよもやま話も、ファンには読みごたえ満点では!?
http://www.dcn.ne.jp/~gil/



PC-ENGINE道場

PCエンジンの歴史や、幻に終わった未発売ソフト紹介コーナーなどコアなコンテンツ多し。ソフトの現状入手価格一覧はコレクターには重宝！
http://www.aya.or.jp/~takemako/pcengine.htm



RETRO GAME FANCLUB

レトロゲームのファンのための出会いページ。用途別の掲示板を多数設けてあるので、情報収集から昔話までさまざまな話題で盛り上がれる。
http://www.ha.sakura.ne.jp/~noririn/rgf/



気になる有名作の価値は？

グーニーズ



3,400円

ハード人気に火がついてきた時期にリリースされた中堅作。映画のゲーム化とあってメジャー度はやや高め？　ゲームとしても手堅い作り。／コナミ／ファミリーコンピュータ／4900円（当時）／©Konami1986

ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ

いまや日本を代表するRPG『ファイナルファンタジー』の1・2作目を収録。シリーズのファンならぜひ揃えておきたい。／スクウェア／ファミリーコンピュータ／6800円（当時）／©1987,1988,1994 スクウェア



6,981円

ドンキーコング



6,800円

ファミコン最初期の１作だが、意外なほどの高値。コレクターアイテムとしての価値からか？　これと同様、初期ラインナップのソフトは高値の傾向だ。／任天堂／ファミリーコンピュータ／4500円（当時）／©Nintendo 1981 1983

ガンヘッド

3,400円

PCエンジンには縦型シューティングの秀作が多いが、本作はその筆頭。軽快なプレイ感は今でも十分通用するレベルだ。／ハドソン／PCエンジン／5800円（当時）／©1989 HUDSON SOFT 1989© TOHO/SUNRISE



アテナ

アーケードの移植作だが、FC版には主題歌入りのカセットテープが同梱されているのがポイント。マニア人気で高額に！／SNK／ファミリーコンピュータ／5500円（当時）／©1987 SNK ELECTRONICS CORP.



10,800円

知らなきゃ損する絶対オススメの

オンラインPCゲーム

2000年7月1日、超人気オンラインRPGの続編『DIABLOⅡ』がついに発売された！オンラインの分野では家庭用を凌駕するPC。その超大作たるディアブロを知らずして、オンラインゲームは語れないッ!!

【対応OS】Windows98/NT/2000
【発売元】株式会社カプコン　【発売日】2000年7月1日
【開発元】Blizzard Entertainment社　【価格】8800円

DIABLO Ⅱ™

世界中を震撼させた『DIABLO』の続編がついに登場!!

すでに徹夜態勢でプレイしているユーザーも多いことと思うが、ついに…ついに発売されたアクションRPGの超大作『DIABLOⅡ』。前作『DIABLO』といえばインターネットを介して世界中のユーザーと冒険に出かけることを可能にしたこと、ゲームをプレイするたびに異なる形状のダンジョンが生成されることなどが、多くのユーザーを虜にして一躍有名になったゲーム。その続編が前作を上回るクオリティでないわけがない。

システム面では、前作では4人だったマルチプレイが最大8人にパワーアップされたし、Battle.netにキャラクターを保存するシステムを採用したことで、すべてのユーザーが平等な立場でゲームを楽しめるようになった。

ゲーム面では選択できるクラスが3人から5人に増え、さらにスキルシステムを取り入れたことで、同じクラスを使っていても各ユーザーの個性がより反映されるようになっている。

また、ダンジョンだけでなく野外フィールドを取り入れたことで、より広がりのある世界を構築。和製RPGには数少ないダークな雰囲気、無限に広がるアイテム収集の楽しみ等々、その魅力を上げればキリがない。現在日本でプレイされているものは、日本語マニュアルが同梱された海外版のソフト。中身が英語だけに、敬遠しがちな人もいると思うが、完全日本語版の発売（9月予定）の前に、いち早くプレイしたければ、もう買うしかない！



↑連日、サーバが悲鳴を上げるほどの加熱を見せるバトルネット



↑フィールドの要素が加わったことで、草原、砂漠、ジャングルなど様々な気候・地形・建築様式での冒険が可能となった

Select your class



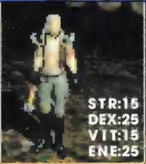
Amazon アマゾン

Amazonは槍と弓での攻撃に優れるクラス。プレイヤーの育て方によって槍による前衛か、弓による後衛かに分かれるという特徴を持つ。どちらの方向性で育てるかをあらかじめ決めておくと、中途半端なキャラにならずに済むだろう。



Barbarian バーバリアン

強靭な肉体で敵を粉砕するBarbarianは、武器を使っての直接攻撃を得意とする。また、両手に武器を装備することが可能で、二刀流による連続攻撃が可能なのはこのクラスだけ。純粋戦士として暴れまくりたいならBarbarianに決定だ！



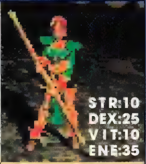
Necromancer ネクロマンサー

Necromancerとは屍術師の意。死体を操って戦ったり、毒や呪いといった黒魔術的な攻撃を得意とする。反面、肉体は脆弱そのものなので武器による攻撃は苦手。肉弾攻撃は召喚したスケルトンやゴーレムに任せ、後衛から魔法で攻撃しよう。



Paladin パラディン

聖騎士の意であるPaladinは、武器による肉弾攻撃と、魔法によく似たAura（オーラ）という能力を駆使して戦うクラスだ。Auraはパーティ全体に効果を及ぼすものが多いため、パーティプレイでは最も活躍するクラスと言えるだろう。



Sorceress ソーサレス

強力な魔法で戦うSorceressは最も派手で豪快なクラスだ。魔法にはCold(氷)、Lightning(雷)、Fire(炎)の3系統があり、それぞれ特徴付けがされている。様々な魔法の使い分けが楽しくもあり、またプレイヤーの腕の見せ所とも言えるだろう。

前作との相違点はこんなトコ

新たな装いをまとった『DIABLO』だが、具体的にどの辺りが進化したのか？　大きな変更点を幾つかピックアップしてみたので、前作を知っている人は参考にしてみてほしい。

Skill System

『DIABLO II』最大の特徴はなんといってもスキルシステムだろう。前作はスキルと呼べるものはなく、魔法がギリギリそれに近い要素だったが、今作ではクラスごとにキッチリと系統化され、各クラス30種、合計150種類ものスキルが用意されているのだ。当然、これらのスキルはプレイに大きく影響する。プレイの難度が変化するのはもちろん、このスキルの選び方次第で様々な個性を持つキャラクターが生まれる、という仕組みになっているのだ。



↑スキルの取捨選択がそのキャラクターの個性＆強さに直結する。こだわりのキャラクターでプレイするのは格別の楽しさがある

Field

前作ではTristramの街を拠点に、あとはひたすらダンジョンを潜り続けるシステムだったが、今作では街の外＝荒野に出ることが可能となった。荒野には当然、数々のモンスターたちがひしめき、また前作では街の中にあったダンジョンへの入口もほとんど荒野に存在する。さらに、街はひとつだけではなく、Act（章）をクリアするたびに新たな拠点となる街へ移動していけるのだ。冒険の舞台は前作を大きく凌ぐスケールへと進化している。



↑郊外には広大な荒野が広がっている。ダンジョンへ潜るには、荒野を探索し、入口を発見しなければならないのだ

Caracter Data

今作では、前作での問題点だったキャラクターの改造行為（Cheat）に対し「Battle.netにキャラクターデータを保存する」という処置が施された。これにより「体力が減らない」「街中で攻撃できる」などのインチキなキャラクターに襲われることも無くなったため、安心してプレイできるようになった。ただ、ゲーム中はBattle.netに接続していなければならないので、電話料金の問題やサーバの調子如何によってはゲームができないということもありえる。



↑シングルプレイのキャラクターでマルチプレイを行うことも可能。ただ、この場合はBattle.netの恩恵を受けられない

Stash

前作ではアイテムの保管はバックパック内だけだったが、今作ではStashと呼ばれる収納箱が用意され、ここに保管できるようになった。お金もアイテムとは別換算されるようになり、Stashに預けることが可能だ。



←収納箱の容量はバックの半分ほどだが、でもかなり多くなる

Run

今作ではフィールドが広くなったこともあって、ダッシュすることが可能になった。ダッシュ中はスタミナを消費するが、通常の２倍程度の速度で移動できる。魔法や弓などの間接攻撃を避ける場合にも重宝する。



←スタミナは徐々に自然回復するが、素早く回復するにはポーションが便利だ

新機能の追加と共に拡張されたゲーム画面

全体的には前作のデザインを受け継いでいるが、新たな機能が追加されたことで、プレイ画面にも様々な変更が見られる。最も大きな変化はスキルの追加による、マウスボタンの表示だ。ここにカーソルを合わせて左クリックすると現在使用可能なスキルが表示され、その中から左右のボタンにスキルを割り当てていく。また画面中央左には、Runボタンとスタミナゲージが追加された。Runボタンをマウスでクリックするかキーを押すと、ダッシュ／歩きを切り替えることができる。Ctrlキー＋右クリックでもダッシュすることが可能だ。

画面中央の矢印を押すとミニパネルを表示させることができ、これを使えば、マウス操作だけでもゲームが楽しめるようになっている。



↑ステータスなどの情報表示中はこんな感じ。パラメータが増えたぶん、項目も多くなった



↑スキルの使い分けはプレイの要。よく使うスキルはショートカットを設定しておこう

画面の見かた



❶Life。ダメージを受けると赤が減少し、なくなると死亡。
❷Mana。Manaが必要なスキルを使うと減っていく。
❸マウスの左クリックに対応。主に攻撃に関するスキルを割り当てる。
❹マウスの右クリックに対応。サブスキルやScrollを割り当てられる。
❺経験値を表示するバー。MAXになるとレベルアップ。
❻ダッシュ／歩きを切り替える。
❼スタミナ残量。無くなるとダッシュできなくなる。
❽ステータスやスキルツリーなどを表示できるパネル。
❾即座に飲めるポーションを表示。

序盤のクエストを完全攻略

『DIABLO Ⅱ』のストーリーは、Act Ⅰ～Ⅳの4章立てで構成されている。Act Ⅰ～Ⅲには各6つのクエストが、Act Ⅳには3つのクエストが用意されている。そして各Actの6番目のクエストをクリアすると次のActに進み、新たな街へ移動できる、という仕組みになっているのだ。

また前作同様、クエストをクリアすると、スキルポイントの増加やマジックアイテムの入手など、様々な報酬が得られる。今作ではゲームフィールドの拡大に伴い、クエストもパワーアップしているし、物語性もより強化されている。また、マルチプレイでクエストを進行することも可能なので、パーティプレイをより楽しめるだろう。

さて、そんなクエストシステムに慣れるために、ここではAct Ⅰ—1からAct Ⅱ—2までの8つのクエストを攻略した。英語が苦手なユーザーも多いと思われるため、クエストの対訳を掲載した。ぜひ、ストーリーを読みとる参考にしてもらいたい。



←クエストはActの終了に関連づけられているものや、サブイベント的なものまで様々だ。進行中のクエストはクエストログで確認できる

Act Ⅰ-1 Den of Evil—悪の巣窟

最初のクエストはDen of Evilというダンジョンに巣食うモンスターの殲滅が目的。スタートしてWarrivと話した後、Akaraに話しかけると発生する。Den of Evilへの入口はBlood Moorsにある。モンスターを全て倒すとダンジョンに光が射し込み、クエストの完了を知らせてくれるので、Akaraに報告しよう。

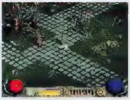


←ダンジョン内に神聖な光が差し込み、邪悪が駆逐された事を示してくれる。Akaraに報告を済ませ報酬を受け取ろう

荒野には邪悪の住処がある。カシュヤのローグが偵察してきた話によれば、付近の洞穴は怪物でいっぱいだとか。私たちを助けてくれる気なら、洞窟の生き物たちを倒してきてほしい。

Act Ⅰ-2 Sisters' Burial Grounds—姉妹達の埋葬地

Kashyaに依頼されるクエストで、悪魔の女王Andarielによって堕落させられたBlood Ravenを倒すのが目的だ。Blood Ravenの棲家はBlood Moors→Clod Plainsを通った先にあるBurial Grounds。ザコも数多くBlood Raven自身もかなり強いので、ある程度レベルを上げてから挑もう。



←Blood Ravenは遠間から弓で攻撃してくるイヤらしい相手。弓を放つ瞬間は動きが止まるのでダッシュで接近し、攻撃しよう

我が偵察隊からたった今聞いた話では、修道院の墓地に忌まわしい奴がいたらしい！　堕落した将軍、ブラッド・レイヴンを倒すために、私たちに手を貸して欲しい。

Act Ⅰ-3 The Search for Cain—ケインを探せ

Kashyaに依頼されるクエスト。Tristramに行き、賢人Deckard Cainを救出するのが目的だ。まずTristramに行く方法だが、Stoney FieldからUnderground Passegeという洞窟を抜けてDark Woodへ。ここでTree of inifussという木を探し、これに触れると巻物が手に入る。巻物を入手したら街に戻ってAkaraに見せよう。

次にStoney Fieldへ行き、Cairn Stone（石柱が5本並んでいる所）を探し、巻物に書かれた順番通りに石を触る。巻物は右クリックで読めるのでシンボルを頼りに順番を確認しよう。これでTristramへのゲートが開くので、あとはTristramに行き籠に閉じこめられたCainを救出。Cainが街に戻ったら、こちらも街に戻ってCainに話かけよう。



↑前作の拠点だったTristram。ディアブロに破壊しつくされてしまったこの街には、アンデッドを中心とした大量のモンスターが出現する

私たちが直面している悪は、戦いを挑むことはおろか理解することすら難しい相手だ。私たちに助言を与えられるホラドリムの賢人は、たった一人。歴史の裏舞台や伝説に登場するその人物の名は……デッカード・ケイン。死の街と化したトリストラムへ行き、彼を見つけるのだ。願わくは、まだ彼が生きていますように！

Act Ⅰ-4 The Forgotten Tower—忘却の塔

このクエストは誰かに依頼されるものではなく、サブイベント的なものだ。だから特にクリアする必要はないが、かなりのお金とアイテムが入手できるのでやって損はない。

クエストの発生方法だが、Stoney Fieldのどこかに石壇の上に置かれたTome（本）がある。これを読むとCountess（伯爵夫人）の事が書かれており、クエストがスタート。Countessのいる Forgotten TowerはDark Woodの先のBlack Mashにある。塔と言っても廃墟のような場所で、ダンジョンも地下へ潜るタイプのものだ。Forgotten Towerの地下4階（Tower Cellar Lv4）にはクエストの目的であるCountessがいる。彼女を倒せば多くの財宝が手に入るだろう。



↑Lv4には凄まじい数の金貨が落ちている部屋がある。序盤の小銭稼ぎにはもってこいのダンジョンだ。出現する敵はアンデッド系がメインである

かつて無数の処女の若い血に浸かった伯爵夫人は生き埋めにされることになった。伯爵夫人の城もたちまち廃墟と化し、神に見捨てられた荒野に土牢が埋もれた。あとに残ったものは塔だけだ。伯爵夫人の財産は、聖職者たちが分け合ったらしい。だが、発見されていない遺産が、もっとあるはずだと言う者もいる。腐りかけた頭蓋骨と一緒に埋まっているのだと。人間の残虐な仕業を見届けた物言わぬ頭蓋骨と共に。

Act I-5 Tools of the Trade—商売道具

鍛冶屋のCharsiに依頼されるクエスト。商売道具のHoradric Malusを探してくるのが目標だ。このアイテムはBarracksにあるが、ここに行くにはBlack Mash→ Tamoe Highlands→ Monastery→Gate→Inner Cloisterを通過しなければならない。が、Monasteryから先は建物内なのであまり広くはない。

Barracksに入ったらHoradric Malusを探すのだが、このアイテムはthe Smithというモンスターに守られている。移動が速く攻撃力も高いので注意。Horadric MalusをCharsiに渡すと報酬としてノーマルアイテムをひとつだけレアに強化してくれる。強化するまでクエストは終わらないが、次へ進むことは可能。お気に入りのアイテムが手に入るまで、報酬は取っておくといい。



⬆Tamoe HighlandsからHoradric MalusがあるBarracksまでの間にはかなり強力な敵が出現し始める。ポーションを多めに持っていくか、まめに街に戻って補給しよう

修道院から逃げるとき、鍛冶で使う大切なハンマー、"Horadric Malus" を残してきてしまった。もしそれを持ってきてくれるなら、魔法を使ってあなたの装備を強化してみせよう。

Act I-6 Sisters to the Slaughter—虐殺される姉妹達

Deckard Cainの依頼で、Act Iのクリアクエスト。悪魔の女王Andarielを倒すことが目標となる。AndarielはCatacombsのLv4にいるのだが、そこへたどり着くにはBarracks→Jail→Outer Cloister→Cathedralと通過しなければならない。かなり長い道のりなのでWay PointやTown Potalを使って何度か街に戻り、補給すること。

Andarielとの戦いでは、まず周囲にいるモンスターを倒す。少なくとも2番目の部屋にいるモンスターは全滅させてからAndarielの部屋（3番目）に入ること。Andarielの攻撃で強力なのは毒霧と肉弾のコンボ。毒によるHPの減少が半端じゃないので、すぐにポーションを飲みつつ離脱だ。予め、緊急避難用のTown Portalを作っておけばかなり楽になる。



⬆とにかく毒霧が痛い。アンチドーテポーションを使ってもすぐにまた毒状態になるのでイマイチ効果が薄いし……。地道にHPを削っていくしかないだろう

我々が対決するのは、悪魔の女王アンダリエル。ローグの姉妹を堕落させ、彼女たちが先祖から受け継いだ修道院を汚した張本人だ。古代ホラドリックの文書によれば、アンダリエルや他の小悪どもは、かつての魔王、ディアブロ、メフィスト、バールを打ち倒し、地獄から私たちの世界へ追放したとか。そして悪魔たちは、ソウルストーンに縛りつけられる前に、不可解な苦悶を人間にもたらしている。太陽が二度と上らなくなる前にアンダリエルを殺さねば。

Act II-1 Radament's Lair—ラダメントのねぐら

Andarielを倒し、Warrivに話かけると"Go East"というメニューが追加され、Act II-2の街Lut Gholeinへ行ける。そこでの最初のクエストはAtmaの依頼だ。街のSewers（下水道）に棲みついたRadamentというモンスターを倒して欲しいというのがその依頼内容。街の北側にあるマンホールからSewersに入り、Lv3にいるRadamentを倒してこよう。

Radamentはアンデッドを復活させる能力を持っているので、まずは周囲にいるアンデッドを遠くまでおびき出して倒し、その後、Radamentを攻撃するようにしよう。Radamentを倒すとHoradric ScrollとSkill Bookが手に入る。Scrollは次のクエストに関係するアイテムなので必ず入手すること。またBookは使用するとスキルポイントが+1される。



⬆Andarielに勝てるならRadamentごときは楽勝だ。アンデッドの攻撃があまり痛くないのであれば、アンデッドは無視してRadamentをサッサと倒してもいいだろう

期待はしていないけど、私を助けたいと思ってくれるなら、感謝します。私たちの都市の下水には人肉に飢えているおぞましい生き物が潜んでいる。あいつは大勢殺した。わたしの息子や夫もその犠牲になった。奴を殺してくれるなら、報酬を払いましょう。でも気をつけて。あいつはもう私たちから充分すぎるくらい奪い取っていったのだから。下水にはこの通りの先にある穴から入れます。

Act II-2 Horadric Staff—ホラドリックの杖

Horadric ScrollをDeckard Cainに見せると発生するクエスト。Horadric Cube、Horadric Shaft、Top of the Horadric Staffの３種類のアイテムを集めるのが目的だ。これらは別々のダンジョンに隠されている。

まずCubeはRocky Wasteを抜けDry HillsにあるHall of the Deadというダンジョンに、ShaftはDry HillsからFar Oasisに行き、そこのMaggot Lairというダンジョンにある。そしてStaffはFar Oasisの隣のValley of SnakesにあるClaw Viper Templeに隠されている。

3つのアイテムが揃ったら、CubeにShaftとStaffを入れ、Transmuteのボタンを押そう。するとHoradric Staffができる。このアイテムをDeckard Cainに見せればクリアだ。



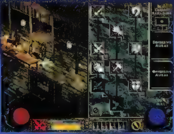
⬆とにかく長いこのクエスト。他のクエストとの連動もあり、Act IIの終盤にならないとクリアにならない。とりあえずはHoradric Staffの完成を目指そう

ああ…失われたホラドリックの巻物が!! その意味を知る者はホラドリムの最後の生き残りである私だけだ。ふーむ…。
ホラドリックの魔法使いたちはバールをタル・ラシャに縛りつけた後、埋葬の部屋を立入禁止にした。さらに魔法使いたちはホラドリックの杖を創り上げ、埋葬部屋の隠しドアを開ける能力を授けた。その後、ローグの魔法使いに杖を盗まれそうになったため、安全のために、木製の柄と金属のヘッドパーツに分けられ、別々に隠された……

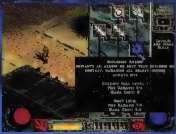
DIABLO Ⅱ最重要項目「スキルシステム」をチェック!

「DIABLO Ⅱ」には5種のクラスがあり、それぞれが独自のスキルを30種ずつ所持している。これらのスキルはレベルが上がるごとにスキルポイントというものが与えられ、それを任意に割り当てる形で習得していく。習得済みのスキルにポイントを振り分けた場合はスキルレベルが上昇し、より高い効果を得られる。また、スキルには6つのランクがある。高位のスキルはそれに応じたキャラクターのレベルが必要になり、場合によっては下位のスキルを習得済みでなければならない。例えば、AmazonのValkyrieを習得するにはレベルが30以上でなければならず、さらにInner Sight/Dodge/Slow Missiles/Avoid/Decoy/Evadeの6つのスキルを習得なければならないのだ。

よって、プレイヤーは自分がどのスキルを使用するのかを取捨選択していかなければならず、それによってキャラクターに個性が生まれてくる。特定のスキルにポイントを注ぎ込むことによって、一芸に秀でたキャラを作るもよし、まんべんなく習得してバランスに優れたキャラを作るも良し。また、パーティプレイに適したスキルを選択するのか、それとも一個人としての戦闘力を高めるのか。スキル選択の方向性は多岐に渡り、有用なスキルは数多い。何度も試行錯誤を繰り返しながら自分の理想のキャラクターを作り上げていくのは『DIABLO Ⅱ』最高の楽しみのひとつと言えるだろう。



⬆スキルツリーと呼ばれるテンプレートで、自分の好きなスキルにポイントを割り振る



⬆スキルポイントはレベルアップ時に割り振らずに、貯めておくことも可能

Passive SkillとActive Skill

スキルは左右のボタンに割り当て、入力することで使用するが、なかには習得するだけで効果を持つものもある。これらをPassive（受動的）スキルと呼ぶ。その他はActive（能動的）と呼ぶが、Passiveに近い性質を持つものもある。これらは割り当てるだけで自動的に効果を発揮するので、Autoと表記した。

Amazon



Amazonでプレイする際にまず考えたいのは、弓と槍のどちらを使うのか、あるいは両方使うのか、ということである。弓を使うならSpear and Javelin Skillにはポイントを割り振らず、Bow and Crossbow SkillsとPassive and Magic Skillsにのみポイントを注ぐ。槍なら逆だ。また両方をバランス良く使う場合は、Passive and Magic Skillsに多くを割り振れば良いだろう。

序盤に有効なスキルはPassive and Magic SkillsのCritical StrikeとDodge。特に後者は槍派には欠かせないスキル。

●Bow and Crossbow Skills

	Level	Type	Party	効果	必要スキル
1 Magic Arrow	1	Act	×	Arrow,Boltのストックが減らない矢を放つ	—
2 Fire Arrow	1	Act	×	火矢を放つ	—
3 Cold Arrow	6	Act	×	冷気を帯びた矢を放つ〔Slow〕	—
4 Multiple Shot	6	Act	×	複数の矢を同時に放つ	①
5 Exploding Arrow	12	Act	×	着弾点で爆発する矢を放つ。周囲の敵にもダメージ	①②④
6 Ice Arrow	18	Act	×	敵を凍らせる矢を放つ〔Freeze〕	③
7 Guided Arrow	18	Act	×	最も近い敵を追尾する矢を放つ	①③④
8 Strafe	24	Act	×	近くにいる複数の敵に連射する	①③④⑦
9 Immolation Arrow	24	Act	×	着弾点で爆発し、しばらくその場に炎が残る矢を放つ	①②④⑤
10 Freezing Arrow	30	Act	×	冷気を帯びた矢を放つ。周囲の敵も凍らせる〔Freeze〕	③⑥

●Passive and Masic Skills

	Level	Type	Party	効果	必要スキル
① Inner Sight	1	Act	×	敵のDefenceを下げる	—
② Critical Strike	1	Pass	×	一定の確率で2倍ダメージ	—
③ Dodge	6	Pass	×	非移動時の肉弾攻撃の回避率上昇	
④ Slow Missiles	12	Act	×	一定時間、敵の飛び道具の速度が1/3	①
⑤ Avoid	12	Pass	×	非移動時に飛び道具の回避率上昇	③
⑥ Penetrate	18	Pass	×	飛び道具の命中率上昇	②
⑦ Decoy	24	Act	×	自分の分身を作ってオトリにする	①④
⑧ Evade	24	Pass	×	移動中の攻撃回避率上昇	③⑤
⑨ Valkyrie	30	Act	×	Valkyrieを召喚する	①③④⑤⑦⑧
⑩ Pierce	30	Pass	×	飛び道具が一定の確率で敵を貫通	②⑥

●Spear and Javelin Skills

	Level	Type	Party	効果	必要スキル
① Jab	1	Act	×	高速の三段突きを繰り出す	
② Power Strike	6	Act	×	雷ダメージを付加	①
③ Poison Javelin	6	Act	×	毒ダメージを付加	①
④ Impale	12	Act	×	武器の耐久力を犠牲にした強力な攻撃	①
⑤ Lightning Bolt	12	Act	×	Javelinに雷ダメージを付加。	③
⑥ Charge Strike	18	Act	×	雷ダメージを付加。当たるとCharged Bolt発動	①②③⑤
⑦ Plague Javelin	18	Act	×	毒ダメージを付加。周囲の敵にも毒	③⑤
⑧ Fend	24	Act	×	武器の届く範囲の敵を連続攻撃	①④
⑨ Lightning Strike	30	Act	×	雷ダメージを付加。当たるとChain Lightning発動	①②③⑤⑥
⑩ Lightning Fury	30	Act	×	Javelinに雷ダメージを付加。当たると周囲に落雷	③⑤⑦

Barbarian



Barbarianは様々な武器の扱いに長けているのが特徴だが、ある程度絞り込んで習得しないと中途半端になりやすい。Pole Arm Masteryを習得しているのにDouble Swingを鍛えても無意味というもの。序盤である程度は「どういう武器で、どういう戦いをするのか」を考えておきたい。序盤に有効なスキルとしては、Leapがお奨めだ。包囲された時や間接攻撃の回避など様々な局面で役立つし、使っていて楽しいスキルである。また、Shoutはパーティ全体の防御力を上昇させるスキル。パーティプレイでは重宝するだろう。

●Combat Skills

	Level	Type	Party	効果	必要スキル
1 Bash	1	Act	×	ノックバック攻撃。ダメージ増	—
2 Leap	6	Act	×	ジャンプする。着地にノックバック効果	
3 Double Swing	6	Act	×	二刀流の命中率、攻撃速度上昇	①
4 Stun	12	Act	×	マヒを付加	①
5 Double Throw	12	Act	×	両手に持った投擲武器を同時に投げる	①③
6 Leap Attack	18	Act	×	ジャンプ攻撃。着地時に攻撃判定	②
7 Concentrate	18	Act	×	妨害不能攻撃。防御力も上昇	①④
8 Frenzy	24	Act	×	攻撃が当たるごとに攻撃力、速度が上昇	①③⑤
9 Whirlwind	30	Act	×	回転攻撃。複数の敵にダメージ	①②④⑥⑦
10 Berserk	30	Act	×	防御力を犠牲に強力な攻撃を繰り出す	①④⑦

●Combat Masteries

	Level	Type	Party	効果	必要スキル
① Sword Mastery	1	Pass	×	Sword系の攻撃力・命中率上昇	—
② Axe Mastery	1	Pass	×	Axe系の攻撃力・命中率上昇	—
③ Mace Mastery	1	Pass	×	Mace系の攻撃力・命中率上昇	—
④ Pole Arm Mastery	6	Pass	×	Pole Arm系の攻撃力・命中率上昇	—
⑤ Throwing Mastery	6	Pass	×	投擲武器の攻撃力・命中率上昇	—
⑥ Spear Mastery	6	Pass	×	Spear系の攻撃力・命中率上昇	—
⑦ Increased Stamina	12	Pass	×	スタミナ上昇	—
⑧ Iron Skin	18	Pass	×	Defence上昇	—
⑨ Increased Speed	24	Pass	×	移動速度上昇	⑦
⑩ Natural Resistance	30	Pass	×	すべての耐性上昇	⑧

●War Cries

	Level	Type	Party	効果	必要スキル
① Howl	1	Act	×	周囲の敵を撤退させる	—
② Find Potion	1	Act	×	死体からポーションを探す	—
③ Taunt	6	Act	×	モンスターを自分に引きつける	①
④ Shout	6	Act	○	パーティの防御力上昇	①
⑤ Find Item	12	Act	×	死体からアイテムを探す	②
⑥ Battle Cry	18	Act	×	周囲の敵の攻撃力・防御力低下	①③
⑦ Battle Orders	24	Act	○	パーティのLife Mana Stamina上昇	①④
⑧ Grim Ward	24	Act	×	敵を寄せ付けないトーテムを作る	②⑤
⑨ War Cry	30	Act	×	周囲の敵にダメージを与え、マヒさせる	①③④⑥⑦
⑩ Battle Command	30	Act	○	パーティのスキルレベルが上昇する	①④⑦

Necromancer

Necromancerを大別すると召喚タイプと非召喚タイプに分けられ、さらに前者の場合Skeleton派、Golem派に分かれる。まず召喚タイプの場合だが、序盤で楽なのはSkeleton派だろう。Skeleton Masteryにポイントを注げるし、Skeleton Mageの召喚もLv12と早い。一方、Golemは後半になれば強力になるが、Skeletonが複数召喚なのに対し、常に1体という弱点がある。非召喚タイプの場合は、序盤がかなり苦しい展開になるだろう。TeethよりもPoison DaggerやCorpse Explosionを巧く使って乗り切りたい。

●Curses

	Level	Type	Party	効果	必要スキル
① Amplify Damage	1	Act	×	敵に与えるダメージが2倍	
② Dim Vision	6	Act	×	敵の視界を狭くする	
③ Weaken	6	Act	×	攻撃力を2/3にする	①
④ Iron Maiden	12	Act	×	食らったダメージの2倍以上を敵に与える	①
⑤ Terror	12	Act	×	敵に恐怖を植え付け撤退させる	①③
⑥ Confuse	18	Act	×	敵に同士討ちさせる	②
⑦ Life Tap	18	Act	×	Lifeを吸収する	①④
⑧ Attract	24	Act	×	敵が対象を攻撃するように仕向ける	②⑥
⑨ Decrepify	24	Act	×	敵の行動速度・視界低下。与えるダメージ2倍	①③⑤
⑩ Lower Resist	30	Act	×	すべての耐性を下げる	①③④⑤⑦⑨

●Poison and Bone Spells

	Level	Type	Party	効果	必要スキル
① Teeth	1	Act	×	拡散する牙を飛ばしてダメージ	
② Bone Armor	1	Act	×	骨の鎧でダメージ減少	
③ Poison Dagger	6	Act	×	毒ダメージを付加(Dagger系のみ)	—
④ Corpse Explosion	6	Act	×	死体を爆発させてダメージ	①
⑤ Bone Wall	12	Act	×	骨の壁を作り出す	②
⑥ Poison Explosion	18	Act	×	死体を爆発させて毒霧を発生させる	①③④
⑦ Bone Spear	18	Act	×	貫通力のある骨の槍を放つ	①④
⑧ Bone Prison	24	Act	×	ターゲットした場所を囲むように骨の壁を出す	①②④⑤⑦
⑨ Poison Nova	30	Act	×	毒のリングを放ち、毒ダメージを与える	①③④⑥
⑩ Bone Spirit	30	Act	×	追尾する亡霊を放ち、ダメージを与える	①④⑦

●Summoning Spells

	Level	Type	Party	効果	必要スキル
① Raise Skeleton	1	Act	×	Skeletonを召喚する	—
② Skeleton Mastery	1	Pass	×	Skeleton、Skeleton Mageの能力上昇	①
③ Clay Golem	6	Act	×	Golemを召喚する	—
④ Golem Mastery	12	Pass	×	Golemの能力上昇	③
⑤ Raise Skeleton Mage	12	Act	×	Skeleton Mageを召喚する	①
⑥ Blood Golem	18	Act	×	Blood Golemを召喚する	③
⑦ Summon Resistance	24	Pass	×	召喚したモンスターのすべての耐性が上昇	③④
⑧ Iron Golem	24	Act	×	Iron Golemを召喚する	③⑥
⑨ Fire Golem	30	Act	×	Fire Golemを召喚する	③⑥⑧
⑩ Revive	30	Act	×	死体を蘇らせて戦わせる	①③⑤⑥⑧

Paladin

自動的に発動するスキルが多いPaladinは、非常に扱い易いクラスだ。ただ、優秀なスキルが揃いすぎている感があり、キャラクターごとの差がつきにくい。ほとんどのスキルがレベル1の状態でも使いものになるため、スキルを特化する必要性が少ないのだ。差をつけるとすれば、パーティタイプかソロタイプだろう。パーティタイプの場合はPrayer、Mightや各種Resistなど、パーティ全体に効果のあるAuraを中心に鍛えれば良い。ソロの場合はZealやChargeで攻撃力を増強させ、Holy FeezeやBlessed Aimでサポートか。

●Combat Skills

	Level	Type	Party	効果	必要スキル
① Scrifice	1	Act	×	Lifeを犠牲に攻撃力・命中率上昇	—
② Smite	1	Act	×	盾による殴打。マヒ効果付き	—
③ Holy Bolt	6	Act	×	アンデッドにのみダメージ。パーティに当てると回復	
④ Zeal	12	Act	×	周囲の敵を連続攻撃	①
⑤ Charge	12	Act	×	突進による攻撃。攻撃力・命中率上昇、ノックバック	②
⑥ Vengeance	18	Act	×	攻撃にElement属性を付加	①④
⑦ Blessed Hammer	18	Act	×	自分を中心に回転するハンマーを放つ	③
⑧ Conversion	24	Act	×	敵を改心させて仲間にする	①④⑥
⑨ Holy Shield	24	Act	×	盾の効果を大きく上昇させる	②⑤
⑩ Fist of the Heavens	30	Act	×	強烈な雷とHoly Boltを放つ	①③④⑥⑦⑧

●Offensive Auras

	Level	Type	Party	効果	必要スキル
① Might	1	Auto	○	パーティの攻撃力上昇	—
② Holy Fire	6	Act	×	定期的に敵にダメージを与える	①
③ Thorns	6	Auto	○	食らったダメージの2.5倍以上を敵に与える	
④ Blessed Aim	12	Auto	○	パーティの命中率上昇	①
⑤ Concentration	18	Auto	○	パーティの攻撃力と妨害不可攻撃を出す確率が上昇	①④
⑥ Holy Freeze	18	Auto	×	定期的に敵を〔Slow〕にする	①②
⑦ Holy Shock	24	Auto	○	定期的に雷ダメージを与える	①②⑥
⑧ Sanctuary	24	Auto	○	定期的にアンデッドにダメージ。ノックバック	①②⑥⑦
⑨ Fanaticism	30	Auto	○	パーティの攻撃速度・命中率上昇	①④⑤
⑩ Conviction	30	Auto	×	周囲の敵の防御力・すべての耐性が低下	①②③⑥⑧

●Defensive Auras

	Level	Type	Party	効果	必要スキル
① Prayer	1	Auto	○	パーティのLifeを徐々に回復	—
② Resist Fire	1	Auto	○	パーティの炎耐性上昇	—
③ Defiance	6	Auto	○	パーティの防御力上昇	
④ Resist Cold	6	Auto	○	パーティの氷耐性上昇	—
⑤ Cleansing	12	Auto	○	パーティの毒・Curseの継続時間短縮	①③
⑥ Resist Lightning	12	Auto	○	パーティの雷耐性上昇	
⑦ Vigor	18	Auto	○	パーティのスタミナ回復・移動速度上昇	①
⑧ Meditation	24	Auto	○	パーティのMana回復速度上昇	①⑤
⑨ Redemption	30	Auto	○	敵の死体からLife、Manaを吸収	①③⑤⑦
⑩ Salvation	30	Auto	○	パーティの炎・氷・雷の耐性が上昇	

Sorceress

Fire、Cold、Lightningの3種のElement魔法を使いこなすSorceressは、どの系統を主に使うか、あるいは全て使うかでキャラクター性が出る。Fireは安定ダメージ、Coldはダメージは低いが追加効果を持ち、Lightningはダメージにムラがある、といずれも一長一短で、どれがいいとは一概には言えない。ただ、Warmth、Teleport、Static Fieldの3つのスキルはどの系統を選ぶとしても必ず習得しておきたいスキルだ。特にManaの回復速度に影響するWarmthには、序盤から大量のポイントを注ぎ込んでおきたい。

●Fire Spells

	Level	Type	Party	効果	必要スキル
① Fire Bolt	1	Act	×	炎の弾を放つ	
② Warmth	1	Pass	×	Mana回復速度上昇	
③ Inferno	6	Act	×	火炎を放つ。押しっぱなしで効果継続	
④ Blaze	12	Act	×	自分の通った後に炎の壁を出す	③
⑤ Fire Ball	12	Act	×	爆発する炎の弾を放つ	①
⑥ Fire Wall	18	Act	×	炎の壁を出す	③④
⑦ Enchant	18	Act	×	指定したキャラクターに炎ダメージを付与	①②⑤
⑧ Meteor	24	Act	×	隕石を落とし、爆発させる	①③④⑤⑥
⑨ Fire Mastery	30	Pass	×	Fire Spellsのダメージが上昇	—
⑩ Hydra	30	Act	×	Hydraを召喚する	①②⑤⑦

●Lightning Spells

	Level	Type	Party	効果	必要スキル
① Charged Bolt	1	Act	×	電撃で攻撃する	—
② Static Field	6	Act	×	Lifeの1/3を削る	—
③ Telekinesis	6	Act	×	遠方のオブジェクトを操作する。敵にはダメージ	—
④ Nova	12	Act	×	雷のリングで周囲の敵にダメージ	②
⑤ Lightning	12	Act	×	直線軌道の雷で攻撃	①
⑥ Chain Lightning	18	Act	×	Lightningを複数放つ	①⑤
⑦ Teleport	18	Act	×	任意の場所へテレポートする	③
⑧ Tunder Storm	24	Act	×	複数の敵に落雷攻撃を行う	①②④⑤⑥
⑨ Energy Shield	24	Act	×	Lifeダメージの一部をManaダメージに変換する	①③⑤⑥⑦
⑩ Lightning Mastery	30	Pass	×	Lightning Spellsのダメージが上昇	

●Cold Spells

	Level	Type	Party	効果	必要スキル
① Ice Bolt	1	Act	×	冷気の弾を放つ〔Slow〕	
② Frozen Armor	1	Act	×	防御力上昇〔Slow〕	
③ Frost Nova	6	Act	×	冷気のリングで周囲の敵にダメージ〔Slow〕	
④ Ice Blast	6	Act	×	冷気の弾を放つ〔Freeze〕	①
⑤ Shiver Armor	12	Act	×	防御力上昇〔Freeze〕	②
⑥ Glacial Spike	18	Act	×	冷気の弾を放つ。着弾点にもダメージ〔Freeze〕	①④
⑦ Blizzard	24	Act	×	降りそそぐ氷柱で一定範囲を攻撃〔Slow〕	①③④⑥
⑧ Chilling Armor	24	Act	×	間接攻撃に自動反撃するシールド〔Slow〕	①②④⑤
⑨ Frozen Orb	30	Act	×	Ice Boltを乱射するOrbを作り出す	①③④⑥⑦
⑩ Cold Mastery	30	Pass	×	Cold Spellsのダメージが上昇	

DIABLO初心者に送る Item BeginerX

『DIABLO II』には大量のアイテムが登場する。それらのほとんどは武器であり、防具なのだが、当然すべて英語であるし、付随するパラメータも数多い。そのため複雑怪奇に思えるかもしれないが、実際にはキッチリと系統立てられており、それを理解してしまえば極めてシンプルだ。そして、強力なアイテムを収集することは単にキャラクターを強化するだけでなく、それ自体が『DIABLO II』における大きな楽しみのひとつとなっている。

この世界におけるアイテムの入手方法はふたつ。まずひとつは普通にショップで購入する方法だ。これは金さえあれば手軽に入手できる反面、強力なものは入手しにくい。よって、ダンジョンへ潜ってモンスターなどから入手するふたつめの方法がメインとなるだろう。

なお「Itemを集めたは良いが、それを保管しておく場所がない」という場合だが、これはItemを持たせるキャラクターを作成することで一応の解決を見る。信頼できる人物とのマルチプレイを利用し、保管したいアイテムを預けた後、保管キャラクターでログインし直せば良いわけだ。



←モンスターや宝箱などから入手できるアイテムは基本的にランダム。ただ、光っている箱や、ユニークモンスターからはレアなアイテムが出ることが多い

Socket Item & Gem

Socket Itemとは『DIABLO II』で新たに追加された要素で、プレイヤーがある程度自由にMagic Itemを作成できるシステムだ。作成方法は簡単で、Socketedと記されたWeaponやHelm、ShieldにGem(宝石)をはめ込むことで魔力を付与できる。Socketedの武器防具はモンスターなどから入手する他、たまにショップでも売っていることがある。また、GemにはChipped、Lawed、Normal(記名無し)、Flawless、Perfectの5つのランクがあり、魔力の大きさが異なる。また、GemはGem Shrineというオブジェクトでランクを上げられる。Gem Shrineは滅多に出現しないが、もし見かけたら、成長させたいGemだけを所持してShrineに触れよう。



←有り難いGem Shrine。複数のGemを所持しているとランダムでひとつを成長させてしまうので、触れる時は慎重に



→ソケット・アイテムは灰色で名前表示される。覚えておこう

●Gemの種類と効果

Gem	Helm	Shield	Weapon
Amethyst	Strength	Defence	Attack Rating
Diamond	Attack Rating	All Resistance	Damage to Undead
Emerald	Dexterity	Poison Resistance	Poison Damage
Ruby	Life	Fire Resistance	Fire Damage
Sapphire	Mana	Cold Resistance	Cold Damage
Topaz	Magic Item入手率上昇	Lightning Resistance	Ligntning Damage
Skull Gem	Life&Mana回復力上昇	Counter Damage	Life&Mana Drain

Unique Items

Unique ItemとはDIABLO世界にただ一つしか存在しないアイテムのことで金色で名前表示される。最も見かけやすいのはクエストに関連したアイテムだが、武器や防具もかなりの数が確認されている。ただ、入手するにはかなりの幸運が必要だし、マルチプレイの場合は他人が所持しているUnique Itemが絶対に出現しないということもある。Unique Itemを探すならソロプレイがベストだ。

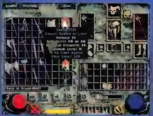


↑Unique Itemといってもピンキリ。強力なUniqueを求めて今日もダンジョンへ……

Magic Item & Rare Item

DIABLO世界のいわゆるMagic Itemは、青色で名前が表示されるアイテムのことで、魔法効果が1~2つ付与されている。さらにその効果が直接アイテム名となっており、Sharp Short Sword of the Foxのように記される。この例で言うと、Short Swordが元になっている武器名、Sharpとof the Foxが付与された魔法の効果を表す。効果は膨大な種類がありここでは説明できないが、Itemを強調表示すれば具体的な効果が表示されるので安心していい。

またRare Itemというのは、3つ以上の魔法が付与されたアイテムのことで、名前が黄色で表示される。またアイテム名はオリジナルだ。当然、Magic Itemよりも強力なものが多い反面、入手する確率は少ない。

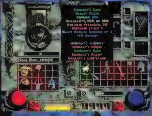


←マジックアイテムはショップでも購入可。少々高値だがノーマルよりはいいだろう



↑[illegible]にかかれた[illegible]だけに入手した時はかなり嬉しい

Set Item





→フルセット[illegible]効[illegible]ことも[illegible]ぜならす[illegible]たい

↑フルセット数はセットによって多種多様。3つで良いものもあれば、6個も必要な場合もある

Set ItemはSocketed Item同様、『DIABLO II』で新しく追加されたアイテムであり、緑色で名前表示される。このアイテムは、位置づけとしてはRare Itemに近い。だが、その最大の特徴は「Armor+Gloves+Boots等のようにフルセットで装備したときにのみ付随する魔法効果がある」ということだ。

例えばAngelic's Setの場合、Angelicの名を冠したAmulet、Ring、Chainmail、saberの4種類のItemがある。これをすべて集めて装備するとAll Resistance+25%などの効果を得られるというわけ。強烈な効果を得られるものばかりだが、反面、Set Itemの種類はかなりの数が確認されており、生半可なプレイでは1Setを集めきることも困難だ。

コレでキマリ!!



2000年 超期待 秋の新作タイトルセレクション

秋の夜長に
ぜひプレイしてほしい
大作、秀作、
ちょっと変わったヤツまで
一挙紹介!!

- ディノクライシス2
- グランディアII
- マリオストーリー
- 鬼武者
- ミスタードリラー2
- 幻想水滸外伝 Vol.1ハルモニアの剣士
- CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000
- 世界一ツイてない女 どつぼちゃん
- スポーン イン・ザ・デーモンズ・ハンド
- ガングリフォン ブレイズ
- 真・三國無双
- コロコロカービィ

2000年秋の新作タイトルセレクション

ディノクライシス2

DINO CRISIS 2

PS	メーカー カプコン	ジャンル アドベンチャー アクション
周辺機器 プレイ人数1、デュアルショック対応、メモリカード1ブロック	発売日 9月13日発売予定	予定価格 5,800円

TEXT 野村昌隆

奇跡の生還から1年、レジーナに新たな任務が下る



レジーナ
REGINA

S.O.R.T.に所属する、潜入作戦のエキスパート。前回の任務から生還した実績を買われ、今回の作戦にも参加することに。

ディラン
DYLAN

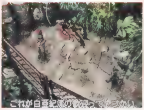
TRATに所属する軍人。鍛え抜かれた強靭な体躯を生かして、重火器を取り回す。しかし、若干身のこなしが重い。

99年に発売され好評だった『ディノクライシス』が、遊びの要素を一新して登場する。今作では、“圧倒的な力を武器にする恐竜に追われる恐怖”から“武器で恐竜をバタバタと倒していく爽快感”へとシフトし、アクション性が強くなった。遊び方も、施設の仕掛けを解きながら進むアドベンチャー要素が強かった前作に比べ、出現する恐竜を様々な武器で片っ端から倒し、ガンガン前へ進んでいくスタイルへと、大きく変化している。これに伴い、恐竜を連続して倒すとコンボが表示されたり、恐竜を倒すことで入手できるポイントで、新たな武器を獲得できたりと、ゲームシステムも大きく変更されている。移動しながら射撃が可能になった点も、見逃せない。

今回の主人公は、前回から引き続き登場となったレジーナと、初登場のディラン。この2人のキャラクターを、マップ上に設定されたそれぞれの進行エリア単位で、交互に操作していくのが基本だ。あらゆる場所から次々と現れる恐竜を撃退しながらポイントを貯め、前進していく。任務を無事遂行するために戦い抜け！



STORY ストーリー
白亜紀に展開される一大救出作戦！



レジーナたちの活躍で“カーク博士奪還作戦”は成功、博士は合衆国政府に強制保護された。それから1年後……。サードエナジーの研究は、軍部により続けられていたが、そこで新たな事件が発生する。前回をはるかに超えるサードエナジーの暴走により、研究開発都市である“エドワードシティ”が丸ごと消失、代わりに古代のものと思われるジャングルがそのエリアに姿を現した。政府は、研究成果とスタッフの保護のため、救出作戦を発動。完全ではない時空転移装置を開発し、軍隊をシティが転移したと想定される時代に派遣することを決定。そしてレジーナもまた、S.O.R.T.のメンバーとして、この作戦に参加することになる。

Check Point チェックポイント 2つの組織がカギを握る!?

S.O.R.T.

近未来に展開されるであろう、特殊工作活動と高度な情報戦を見越し、2001年、時のTRATリーダーがその地位を捨てて設立した極秘部隊。超高度情報作戦に対応するため、潜入工作術とコンピュータ工作術の両技術を兼ね備えている、少数精鋭のエキスパート集団である。

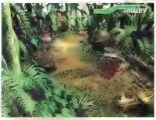
TRAT

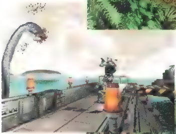
陸軍所属の特殊部隊で、要人救出や破壊工作などの不正規戦を中心に活動する。各部隊から特に優れた軍人を集めて作られた実行部隊で、このチームに招かれることは、軍人として最高の名誉である。S.O.R.T.に主導権を奪われたと考えているため、両部隊間には、強い対抗意識が存在する。

前作よりHARDになったアクション

多彩な武器で恐竜を一掃せよ!!

今作では恐竜を倒す爽快感がメインになったことで、はじめからマシンガンや対戦車ライフルなどの強力な武器を装備している上、弾薬もかなり豊富になっている。そのため、今回は強力な武器を派手に使って戦うことができる。また、メインとなる銃器のほかに、接近戦用のサブ武器も装備。サブ武器は相手をダウンさせるだけでなく、道具としても活躍する。武器関係が充実している今回だが、そのぶん恐竜の襲撃も苛烈。多彩な武器を使い分けて戦場を突破しよう。







道具としても重要なSUB WEAPON



⬆ディランが装備しているサブ武器は、マチェット。軍用の大型ナイフで、接近戦で使う。また、絡まったツタの切断などにも使用する



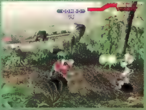
⬅レジーナが装備しているサブ武器は、ラージ スタンガン。高電圧の電極で相手を感電させられるほか、電子ロックなどの解除にも使える

Check Point コンボを狙ってポイントを稼ごう

恐竜を一頭づつ倒していくだけでは、ポイントはあまり溜まらない。そこで、登場するのがコンボだ。これは、恐竜を連続で倒したときに表示され、より数が多いほど得られるポイントも多くなる。例えば同じ10頭の恐竜を倒すのに、2頭づつコンボにしたときと、5頭づつコンボにしたときでは、エリア終了時に入るポイントに差が出てくるのだ。画面上部に出現するコンボ表示が消えないうちに次の恐竜を倒しコンボで稼いで強力な武器を獲得しよう。



⬆[illegible]



⬆その表示が消えないうちに、次の恐竜を探して倒すとカウントが増えていく

白亜紀の空にとどろく野生の咆哮 次々と迫る恐るべき捕食者たち!!



新たな恐竜も続々登場!!

今作では、登場する恐竜たちの種類も格段に増えている。前作でおなじみのヴェロキラプトルや、ティラノサウルス、プテラノドンはもちろん登場。さらに、大きな体躯からは想像もつかない俊敏な動きで迫るアロサウルスや、水中から襲ってくるクビの長いプレシオサウルス、集団で現れて、毒を打ち込んでくるオビラプトルなど、新たな恐竜も続々登場する。

また、一度に襲ってくる数も増えている上に、倒しても倒しても、次から次へと際限なく、しかも多方向から出てくるので、まるで気を抜くことができないのだ。今回のバトルは、壮絶になること間違いなしだ。







奴らを倒して生還を目指せ!!

2000年秋の新作タイトルセレクション

グランディアII

DC ●メーカー ゲームアーツ ●ジャンル ロールプレイング

●周辺機器 ビジュアルメモリ(9ブロック以上) ●発売日 8月3日 ●定価 通常版6,800円 限定版7,800円

TEXT 城戸芳充

絶大なる支持を得た前作を凌駕する物語!

サターンで最もユーザーから支持を集めたファンタジーRPG『グランディア』。その続編ということで、大いなる期待を浴びている今作! システム部分などの基本路線は1作目を踏襲しつつ、さらなる発展を遂げた王道路線のロールプレイングゲームとなっているのだ。より美しくなった映像はシナリオへの感情移入度を増し、さらには戦闘や成長システムの改良によって遊びごたえもグンと向上。特に魔法の習熟システムは大きく変化し、プレイヤーがそれぞれで異なる育成を行える、より自由度の高いシステムになった! 前作を超えるボリューム感を存分に味わえるのは間違いないだろう。また今作では、登場キャラクターたちの年齢が前作よりやや高めになっているが、これも前作ファンには気になるポイントの1つ。シニカルな主人公と理想主義的なヒロインとの対立といった、さまざまなキャラクターたちの交わりから生み出されていく人間ドラマも、本作の大きな見どころと言えそうだ。

STORY 世界を滅亡に導く悪魔にとり憑かれた少女の運命は……!?

トラブル解決の仕事をこなす"リュード"に新たな依頼が舞い込んできた。その内容は、悪魔退治の儀式を行う地へ向かう神官エレナを護衛する、というものだった。だがその儀式は失敗に終わり、エレナは世界を破滅に導くといわれる悪魔ヴァルマーにとり憑かれてしまう……。エレナを蝕む悪魔の力を食い止めるため、2人はグラナス大神殿へと向かうことに……。人間に対し不信を抱くリュードと、理想主義を信じるエレナは、反撥し合いながらも苦難の旅を続けていく。

Check Point CHARACTERSS

活力みなぎる新世代のキャラクターたちに注目!!

力強く生きる個性的な登場人物たち。これらの交わりによって紡がれるドラマを堪能すべし!



夢を否定して生きる腕利きの仕事屋

リュード

本編の主人公の青年。金次第でどんなトラブルも解決する商売"ジオハウンド"を営む。現実主義的な考えの持ち主で、夢想家は大嫌い。人間語を理解する鳥・スカイが相棒だ。



心やさしき神官見習いの少女

エレナ

『グラナスの歌姫』と呼ばれる見習い神官。困っている人を見ると放っておけない、おせっかいな性格の持ち主。小さな頃から歌が好きで、自分が歌うことで人の心の闇を払えたら……と夢想する。



自由奔放で気まぐれな謎多き少女

ミレーニア

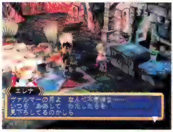
正体不明の少女。自己中心的な性格で、せっかちかつ気まぐれ。はっきりしないことが大嫌いで、思い通りにいかないと他人を省みず暴れることも……? その反面、小さくて可愛いものには弱いという一面も。

VISUAL さらなる感情移入を促す映像美に目をみはれ!!

映像の美麗さは前作をはるかに凌駕。より物語へと入り込める！

さらに進化した3Dフィールド 息づく街にリアリティを感じる

街並みなどは前作と同様に3Dポリゴンで再現。もちろんグラフィックのクオリティ自体も格段に向上しているが、単に美麗なだけではなくプレイヤー自身が街の中を歩いているかのようなリアル感を味わえるのが最大の魅力だ。等身大の視点から、物語世界に接していくことができる！



⬆なにげない街中での会話なども丁寧に作りこんであり、物語に入り込める

駆け引き重視の戦闘システム ハデな演出で迫力も倍増！

バトル部分も基本的には前作を受け継いだ作りで、敵・味方のキャラクターが入り乱れて半リアルタイム形式で戦う白熱のシステムだ。今作では戦略性を高めるためのシステム強化を行いつつ、迫力あるカメラワークやダイナミックなエフェクトを駆使！　より熱の入ったバトルが堪能できる。





➡今作は人物も3Dとなり、カメラワークの迫力倍増！



⬅美麗さと存在感とを兼ね備えた映像は前作をはるかに凌駕する仕上がり。生き生きと動き回る人物の細かな挙動にも注目してほしい



⬅プレイヤーの育て方で魔法の成長が大きく変化するので、戦略も大きく変わってくる。魔法エフェクトのハデさも前作の比じゃない！

探索の旅を続ける明朗快活な少年
ロアン

何かを探し求めて旅をしている少年。育ちの良さからか、常に身なりやマナーに気を配りつつも、嫌味を感じさせない。



世界的宗教を治める慈悲深き指導者
ゼラ=イノセンティウス

グラナス教の最高指導者である「法皇」にあたる人物。世界各地で起こる異変を救済するために、グラナス神の再臨を説きつづける。





大自然を友とする豪放なる狩人
マレッグ

自分の村を襲った邪悪な敵を捜し求める獣人。理論や理屈より、自然の中で感じられることを重視する。豪放かつ優しい性格。



慈愛の笑みを浮かべる異端審問官
シレーネ

グラナス教の祭司長。正義を求める強い意思を秘めるが、悪魔ヴァルマーに与する者には容赦のない異端審問官となる。



人の心を持たない哀しき自動人形
ティオ

はるか太古に生み出されたという自動人形。自律的な感情を持たないが、しばしば人間の真似をしてみせたりもする。

2000年秋の新作タイトルセレクション

マリオストーリー



N64 メーカー 任天堂 ジャンル ロールプレイング

周辺機器 プレイ人数1人／振動パック対応

発売日 8月11日

予定価格 6,800円

TEXT 蒲地美樹



知恵と勇気で、ピーチ姫を救い出せ！



マリオがメジャーになって、もう20年近く経つ。その間、マリオの活躍を描いた名作ゲームは、数多くリリースされてきた。今は大人になったゲームっ子のなかには、マリオと共に育ってきたという人も少なくないだろう。

そんなマリオが、この2000年、ロールプレイングゲームになって帰ってきた！ 『スーパーマリオブラザーズ』シリーズに共通するあのファンタスティックな世界を、今度は自由に歩き回って探索することができるのだ。

ゲームをプレイすると、シリーズの懐かしい思い出が蘇ってくる。クッパ、クリボー、ノコノコ、パタパタ……。ただし、今回はみんなが敵ばかりというわけでない。自分たちの村で平和に暮らしているクリボーやノコノコたちのなかには、マリオに力を貸してくれる味方もたくさんいるのだ。

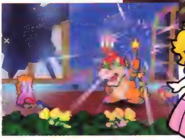
グラフィックにも工夫が凝らされている。キャラクターたちはみんな平面に描かれていて、方向転換をするとペラペラの紙のように見える。これが絵本のような背景と妙にマッチして、まるで紙芝居を見ているかのような楽しい気分にさせてくれるのだ。

今回のマリオの目的は、またもやピーチ姫の奪還だ。ただし、ピーチ姫のほうもマリオに旅のヒントを与えるべく、勇敢にもクッパ城を探索しはじめる。こういったキャラクターの人間臭さがうかがえるのも、ロールプレイングゲームならではの楽しさだろう。

またまたクッパが現れた!!



➡キノコ城を襲撃してきたクッパは、恐ろしいほどパワーアップしていた。そんなクッパに、マリオはあっさりとやられてしまう。そしてピーチ姫は、城ごとクッパの手に渡ってしまったのだ



➡クッパの力の源は、どんな願いでも叶えてくれるというスターのつえだった！



町や村で冒険！ 謎や仕掛けがいっぱい！ ★☆★☆★

冒険の舞台は、キノコ王国を中心とした町や村、それに城のなかなどさまざま。町や村は、クッパの手下たちが待ちかまえる険しい道でつながっている。マリオは行く先々で旅の疲れを癒したり、冒険の準備を整えたり、そこに住む人々から情報を得ながら、ピーチ姫の待つクッパ城を目指すのだ。町や村にだけでなく、道中にも冒険のヒントは隠されているので、いろいろな場所を調べながら進んで行こう。



⬅町や村にはアイテムショップもある。旅の支度には欠かせない



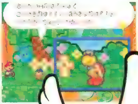
⬆木や柱の根元を叩いてみると、コインやアイテム、さらに謎のスイッチが落ちてくることも！



あちこち調べてみよう！

仲間がいる！ だからがんばれる！ ★☆★☆★☆★☆★

旅の途中、マリオはピーチ姫救出の冒険に参加してくれる仲間たちに出会うことができる。空を飛べる仲間、壁を壊せる仲間、物知りな仲間……たくさんの仲間たちの力を借りて、マリオは次々と難関を突破していくのだ。もちろん、仲間たちは戦闘にも参加してくれる。大勢の敵と遭遇しても、彼らの特技をうまく使い分ければ、きっと乗り越えられるはずだ。



➡最初に仲間になるクリボーのクリオ。とても物知りで、敵の弱点などを教えてくれる



⬆空を飛ぶことのできるパレッタは、マリオを持ち上げて、崖の向こうへ運んでくれる

仲間の特技を生かせ!!





華麗なアクションでバトルを有利に進めよう

先制攻撃を狙え★☆☆

敵は、マリオと同じようにフィールド上を歩き回っている。この敵に触れると、戦闘画面に切り替わり、バトルとなるのだ。フィールド上でジャンプして敵を踏みつけたりすると、先制攻撃が成功！　ダメージを少し与えた状態でバトルがスタートする。逆に、敵の突進を受けたり、踏みつけられたりすると、マリオが少しダメージを受けた状態でのバトルスタートになる。敵は、こちらに気付くと突進してくるので、ジャンプなどでうまくかわして、先制攻撃のチャンスを狙おう。



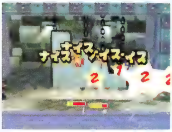
⬆ジャンプで踏みつけるだけじゃなく、ハンマーで叩いたりしても、先制攻撃は成功する

アクションコマンドで攻防に一工夫★☆★☆★☆★★☆★

バトルは、マリオと敵が交互に攻撃しあうターン制。１ターン中に１回しか攻撃できないので、アクションコマンドを成功させて、できるだけ大ダメージを狙いたい。アクションコマンドとは、敵に攻撃が当たる直前にタイミングよくボタンを押したり、レバーを倒したりすることで、与えるダメージが増えるシステムのこと。これは使う武器や技によって違うので、攻撃のたびにいろいろな操作が必要になる。ただ見守っているだけじゃない、まるでアクションゲームを遊んでいるかのような緊張感のあるバトルを楽しめるのだ。



⬅仲間たちの攻撃にも、アクションコマンドは設定されている



⬆逆に、敵の攻撃を受ける直前にタイミングよくボタンを押せば、受けるダメージが軽減！

タイミングが命!!



自分だけの最強マリオに育てよう!

どの能力をUPする?

敵を倒すと、倒した敵の数や強さに応じたスターポイントが手に入る。これはバトルの経験値で、100個貯めるとマリオのレベルがアップする。

レベルが上がると、マリオの能力もアップする。このときにどの能力を上げるかは、プレイヤーが選ぶことができるのだ。上げられる能力は、体力のHPと特殊ワザを使うときに消費するFP、それにバッジを装備するのに必要なBPの３つのうち１つだけ。バトルが苦手な人はHPを、技を駆使してテクニカルに冒険したい人はFPを、といった具合に、自分のプレイスタイルに合った能力を補っていこう。

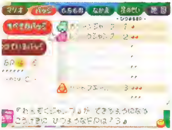


⬆どの能力をどのタイミングでアップさせるかは、プレイヤー次第だ

バッジで差をつけろ!!★☆☆★☆★☆★☆★★☆★☆★

旅の途中、あちこちで手に入るバッジ。これは、マリオに特殊な能力を身につけさせる装備品で、BPの数値内なら、いくつでも装備できる。

バッジの種類は、アイテムの位置を教えてくれるもの、バトル中に使える技が増えるもの、マリオのステータスを上げるものなど、実にさまざま。もちろん、このバッジをどういう組み合わせで装備させるかは、プレイヤーの自由。敵の特徴に合わせて臨機応変にバッジをつけかえるもよし、変な特殊ワザばかりを持たせるもよし。一歩差のつく、自分だけのマリオにしよう！



⬆装着に必要なBPは、バッジごとに違う。マリオのBPが許す限り、めいっぱい装備しよう

星のかけらを集めると…


⬅アイテム「星のかけら」を集めると、レアバッジと交換できる

特殊ワザが使えるぞ!!



⬆例えばバッジ「れんぞくじゃんぷ」なら、操作に成功すれば、連続で敵を攻撃できる！

Check Point おまけ要素も盛りだくさん

冒険には直接関係ないけど『マリオストーリー』には、おまけのミニゲームがたくさんある。

クイズに答えて商品をゲット

町や村に現れる帽子を被った虫は、マリオにクイズを出題してくる。出題されるクイズは、基本的に今までマリオが体験してきたものが題材となるので、道中の様子や人の話はちゃんと覚えておこう。


⬅クイズに正解すると、星のかけらがもらえる

お料理でアイテム変化!?

キノコ城で調理を担当しているキャシーさんは、どんなアイテムでもおいしい料理にしてくれる。マリオが食べられるものであれば料理してくれる。また料理すると、アイテムの効果も変化する。いろいろ試してみよう。


⬅おいしい料理が完成！でも、たまに失敗も？

ミニゲームでコインを稼げ!

どこかの町にある遊技場では、コインを賭けてミニゲームを楽しむことができる。ただし、遊技場の入口はわかりにくい場所にあるので、よく探してみること。ゲームが進むと、新しいミニゲームも遊べるようになる。


⬅ミニゲームを成功させてコインをゲット！

2000年秋の新作タイトルセレクション

鬼武者

PS2 メーカー カプコン ジャンル 未定

周辺機器 未定 発売日 11月発売予定 予定価格 未定

稲船敬二の語る『鬼武者』そのゲーム性とは

TEXT 後藤 勝

Keiji Inafune Interview

プレイヤーの行動から力関係を読みとる敵

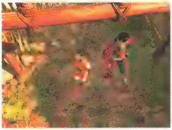
昨年プレステでゲームショウに出した時点で約半分できてたんですけど、いまはそこにやっと届いたくらいですよ。でもやってることがあのときとは全然ちがう。見えてきたんですよ。ゲーム性がこの方向かな、というのが。

当初いろんな葛藤のなかで『バイオ』系ではあってもアクション要素をたくさん入れる、という話はしてたけど、それをどこまで入れるのか、ゲームとしてわからないとこがあったじゃないですか。そこが、アクション要素がかなり入るんだろうな、というふうに固まってきてますね。そのアクション要素は――いまはその方向でやってるんですけど、実際どこまで詰めれるかはまだわかりませんが――プレステで作っていたときもそうですけど、いままでのアクションゲームだと、たとえばプレイヤーにチャンバラさせようと敵が3人かかってくるとするじゃないですか。その敵はアルゴリズムで動いているから、種類が同じなら3体とも同じ動きになりますよね。同じ攻撃してきて、このタイミングでこう打ってくるというのが決まっている。するとそれに対して避けるのか斬るのか、逃げるのか、っていうことの駆け引きしかできないじゃないですか。それだけだと、おもしろいチャンバラにはならないなと。

敵は魔物とはいえ頭を持っているんだからいろいろ考えてくるはずなんですよ。たとえばプレイヤーがじっとしていると「弱いのかな、こいつ？」と思ってザコが、3匹まとめてかかってくるだろうし、あるいは一撃で敵の大将をズバッと斬ったら「やばい！」って思うでしょう(笑)。ザコがちょっと退くから、プレイヤーは有利になる。それって戦略としてありじゃないですか。そういうのを入れていくとチャンバラがおもしろくなる。プレステのときはそういう考え方がなかったんですね。プレステ2ならではの価値を考えたときに、敵に感情や命を与えようと思ったんです。ゾンビだとそれはありえないですよね。撃たれても向かってくるのがゾンビの怖さだから。

プレイヤーがザコから攻めると大将が物怖じしないで迫ってくる、あるいは大将から攻めるとザコが大将を守る、いろんな敵セットが考えられる。どこ









STORY

までできるかはこれからの“詰め”しだいだけど、その方向で進もうかなと考えてます。

飛び道具のもたらす戦術とコマンド操作の簡易性

そこで重要になってくるのが飛び道具。ふつうに使ったら安直に強すぎてゲームがつまらなくなりますけど、もしその飛び道具が火縄銃だったとしたら？　弾丸の装填に時間がかかったりしてすぐには次が撃てない。ではその一発をどう使うのか。やっぱり大将を撃ちたいじゃないですか。離れたところから撃



って、ひるんだところに突っ込んでいってズバズバズバと一気に斬ってばたんと倒す、そういう戦略も組めるわけです。その場合には飛び道具は有効だと思うんです。より考えさせる、戦略性のあるアクションゲームになるんじゃないかなと。

コマンド技は極力入れないつもりですけど、多少入れることによって幅が広がる部分があるので、いくらかはあります。でも入力するときにわかりやすいコマンド操作でないといけません。コマンド表を見ないとできないのでは、ちょっと……あれこれとやっているうちに偶然「あぁ、下か！」と気づくようでなければいけないと思ってますよ。ボタンの強弱も入れてるんですけどね。アナログなので、力のかけ具合で斬り方が変わる。少々問題なのは、焦ったりするとつい思いきりボタンを押すもんだから、大斬りばかり出ちゃうことなんですよ。隙が大きくなって背中をガンガン斬られたりして。そこの処理の仕方は迷ってますね、まだ。

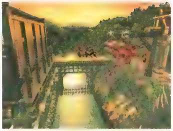
『バイオ』タイプということでゲームとして鍵を探したり扉を開けたりという部分もあるんですけど、アクション要素が少ないとそっちがやたらと気になるんですよ。そっちが気になってアクションがおろそかになるのは、このゲームの場合はまずい。アクションをしたいために、扉の鍵を探すんだから、緊張感はアクションで保たせないとだめです。『バイオハザード』の場合は恐怖とか不安で緊張感を保たせて、要は敵があまり出なくてもいいシステムじゃないですか。そうじゃなくて、敵がいっぱいいるなかを抜けて鍵を取りに行くというゲームになってないと。自分の体力があとこれだけだからと戦略を練って、敵を倒してクリアしたごほうびとして鍵が手に入る。それをわからせるために鍵だけじゃなくアイテム箱もあちこちにセットして。武器の替えであったり、アクションに使えるものも置いておく。戦った末のごほうびがアイテムなり鍵なんだというかたちに、うまく持って行ければ。

感覚は『バイオ』とは変わるはずです。いきなりアイテム箱が置いてあったりゲームチックだと思うんですけど、そこが気にならない調整をしようと。



刀を選ぶか飛び道具をとるか？

マップに関して言うとね、ちょっと迷っている部分もあって。いまマップがわかりにくいという意見が出てるん



ですよ。和風建築だから同じようなところが出てくるわけですよ。それをわかりやすくする必要はあるんだけど、でもストーリーからするとお姫様がどこかに囚われているわけだから、わからないところを探していくのも『トゥームレイダー』みたいな意味で必要なんだろうなと。それがストレスになりすぎたらやばいから、ある程度はわかりやすくしないといけないんだけど、だからといって順番に数字を振るわけにもいかない（笑）。まあ木造建築だからおのずと制限は出てくるんだけど、それでもそれぞれの場所でちがいが明らかになるように。スクロール（背景）だけ送って見ると、綺麗ですよ。たまに石でできたところや水があるところに出ると開放感でほっとします。部屋ばかりだと息がつまるから、外というか中庭にも出ます。魔界はまったくちがった雰囲気になりますけど。

あとはやっぱり敵がね。ボス戦をじょじょに作り始めているんですけど、これもどうなるんだろうという感じですよ、いま。やり応えは欲しいけど、ライトユーザーがやったときに「倒せないよ、こんなの〜」だと困るじゃないですか。そこでも飛び道具が有効になればいい。これは難度の調整にもなるんですよ。で、たぶん飛び道具を使わなければもっといいよ、というようにすると思います。へたな人は刀だけで戦う余裕はないでしょうけど、うまい人はあえてそれを選んでもいいわけだから。たとえば入手した銃と弓と爆弾、全部「要らない」って言って渡すんです。するといい刀がもらえる。ごほうびに。飛び道具は使えないけど、むちゃくちゃ斬れて最高！　という剣が手に入って、これで十分という。そこを選択させてあげる？　刀一本で戦った剣豪であるプレイヤーに対して「よくやったね」と判子を押してあげたいんです。銃を使った人には「まあまあやね」と言わざるをえない（笑）ですね。

それを司るのが……実は今回アイテムじじいというキャラクターがいてですね（笑）、こんなにリアルにしておいてなんでアイテムじじいなんだって気もしますが（笑）、「なにが欲しいんじゃぁ」と言って出てきて、弾をくれと言ったらくれるんですよ。もちろんなにがしかの代償は必要なんですけど、お金のような。つまりアクションゲームのセオリー的な部分で、敵を倒したら手に入る体力とかお金のようなものを入れておこうかなと思ってるんですよ。むにゃむにゃむにゃと、蛍みたいなものが現れて、それを取れば体力が回復するから、消えないうちに取りに行きたい。でも取りに行くと側にいる敵に斬られる（笑）。



最初の予定ではなかったんですけど、これまで僕が得意としてきたアクションゲームの要素が入ってきて、結論として『鬼武者』はそっちに近づくかな。でもマニアックな人だけが好むアクションにするつもりはないので、ライトな人も楽しめるようにはしたいですね。

Check Point

実のところゲームはどう進んでいくのか

[illegible]



[illegible]

2000年秋の新作タイトルセレクション

世界一ツイてない女 どつぼちゃん ～災難の嵐 突破ゲーム～



PS　メーカー ユニバース開発　ジャンル 災難の嵐 突破ゲーム
周辺機器 メモリーカード　発売日 8月予定　予定価格 4,800円(予価)

TEXT もがみたかふみ

前代未聞空前絶後の恐るべき風水ゲーム登場！

これであなたもシアワセゲット！

風水って名前くらいは聞いたことがあるだろう。間取りがどうとか、方位がどうとか、植物がどうとか。まだよくわかんな〜いって人は要チェック。要するに風水とは、大地の気を身につけて調子いい生活を送るための、占いというか学問というかそんなもんだ。重要なのは方位。それぞれ方位によって相性のいいモノや色を配置すると人生上向き。これ、風水の基本ナリ。

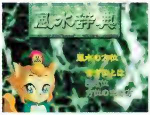
風水のことは気になるけどよくわからん、というあなたにふさわしいのがこの『どつぼちゃん』。今回はどつぼちゃんにあやかって風水に基づいた2ページを作成。この気に満ち満ちたページ構成を見てくれたまえ。上が北で下が南ね。最後まで読む頃には、きっとあなたも風水に目覚めるハズ！



←風水によって幸せをつかむ。それは人類の願いなのだ！

風水の効用　こんな人にフースイ

フースイはあらゆることに効くんだけど、特にどんな人に向いてるか、書き出してみたよ。当てはまってるならぜひぜひ研究を開始すべきだ。



←このソフトなら風水辞典によってたちまち風水マスターになれる

- 最近、体の調子が優れない ➡ 気の流れを整えて体力復調！
- 家族との仲がうまくいかない ➡ 家族運を高めて家庭円満！
- お金が稼ぐ端から消えていく ➡ 地道に稼ぐ運気を高めよう！

西(West)は会話の方位だから編集部での会話を収録

ライターもがみ(以下、も)：西がつかさどるのは会話。それから恋の出会い。つまり西の運気を上げれば、恋の出会いに関する運気の上昇が……。

編集K(以下、K)：もがみさん、何やってんですか。原稿書いてます？

も：ええ、出会いの運気を高めるページ作りを……わ、Kさんじゃないスか。ね、寝てません。れ、例の『どつぼちゃん』のページっスよ。バリバリ。

K：なんか動揺がアヤシイなあ……。どうですか、調子は。

も：ビビりますよね、このソフト。たぶん、一生忘れないな、いろんな意味で。英語の先生が「guessの意味は“下衆の勘ぐり”で覚えろ」って言ったの、あんまり阿呆らしくって忘れられなかったんですよ。それを彷彿とさせるような強烈なインパクト。

K：誉めてんのかなぁ、それ。

も：誉めてますって。クイズの後、必要に応じてさらに知識を極められるんですよ。これがハマるんだ。

K：どれどれ……「西は、女性の出会いの運気をつかさどる」へぇ〜。

も：え？　じょ、女性の？　男性は？

K：男性は北って書いてありますよ。



←めでたい時には靴を磨く習わし、ってのは風水とは関係ないです。ただの変な習慣



←"まめちしき"には詳しく運気の上げ方が書いてある。実用的風水の知恵だ



←用意されているステージは全20面。すべてのクイズとミニゲームをクリアしていこう

南(South)は人気者のインタビュー

南は人気にかかわるアイテムを置くと吉。従ってここには人気者、小霜氏のインタビューを置かせてもらう。大変穏やかで落ちついた方でした。右端のプロフィールも参照のこと。



プロデューサー 小霜和也氏にきく

――なんでまた風水なんですか？

小霜：風水ってなかなか良いこと言ってるんです。恋愛運を上げる基本は「よく笑うこと」とか、自然のエネルギーを吸収するには早起きが大事とか。当たり前のことをちゃんとやって、世の中とバランスとっていく処世術みたいなことなんですね。風水っていうと、西に黄色い花を置けば儲かるとか思いがちなんだけど、そんなわけねぇなくって(笑)。

――そういえば、占いって「何月生まれ？」とかコミュニケーションでも使いますよね。

小霜：そうですね。風水って自然と

北(North)は男女の愛だからどつぼちゃんを紹介



綾小路どつぼ

⬅綾小路家の一人娘。風水の知識が足りないためにどうにも不運に見まわれがち。2年前に知り合った好青年・一朗とめでたく結婚が決まっており、ゲームは結婚式当日の朝からスタートする。連発式の不幸に見まわれながらも、一朗との結婚に向けて突進する主人公である

北がつかさどるのは男女の愛。というわけで、どつぼちゃんと婚約者一朗の紹介を含め、綾小路家の紹介をしていこう。綾小路家はかつての名門。しかし祖母の建てた家が風水で最悪の立地。今では没落し、平凡な家族となっている。ただしヘアスタイルだけは名門の頃のままの非凡さを発揮しているようだ。彼らをシアワセに導くのが目標だぞ。



一朗



父：正宗

➡母親に押されてどうも立場が弱い人。家庭の男性ってみなこうなのだろうか。心優しくおっとりしており、娘をかわいがっている



母：蘭子

➡没落してからというもの家計をにぎって次第に立場を強め、現在では最強の地位にある。彼女を怒らせると、手がつけられない



祖父：源十郎

⬇妻、玉子を亡くしてからボケぎみで、いまだに妻が亡くなったことを理解していない。しかしやるときゃやる、という気合も発揮



祖母：ジョセフィーヌ玉子

⬆生前は家庭で最強の地位にあった。彼女が建てた家が風水学的に見て最悪の立地で、そのおかげで現在の綾小路家の現状がある

太極は大切だからゲームの中身を紹介

太極というのは西、北東、南東の3つを結んだ三角形の中心。人間で言えば心臓ともいうべきココは重要な意味を持つのであって、肝心かなめのゲーム紹介はここでやるが吉なのだ。

ゲームは全20ステージで、各ステージにストーリー、クイズ、ミニゲームの3つの場面がある。2、3回やればクイズはすぐ身についてしまうので、全問正解もそれほど困難ではないはず。その後まめちしきが表示される。

この他におまけモードがあって、そこでは一度プレイしたミニゲームやクイズをプレイしたり、風水辞典を見たりすることができる。何度でも繰り返し遊べるのが嬉しい限りです。



⬅風水についての知識が、放っておいても頭に入るのだ

① ストーリー

結婚式当日のどつぼちゃんに容赦なく災難が襲いかかってくる！　結婚指輪盗難からゴミ分別の不手際まで。このままでいくと、結婚式は中止になってしまいそう。一朗とのシアワセな生活は見果てぬ夢にすぎないのか？



⬅お隣に住む分別ババアが分別のやり直しを要求してきた！



⬅ミニゲームに失敗したら、結婚式は中止！　風水で突破だ

② 風水クイズ

どつぼちゃんの危機に、風水の神様、風ちゃんが登場。風水クイズの始まりだ。4択問題が5問出題され、その正解率によって次のミニゲームの難易度が変化する仕掛け。クイズを全部間違えて0点でもゲームオーバーにはならないものの、次のミニゲームが厳しくなる。ミニゲームに失敗したらまた風水クイズからやり直し。でも問題は違っても風水の基本は同じだから、2度目以降はかなり正解率がアップするはず。そして反復学習によってどんどんと風水が分かるようになるってわけだ。



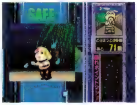
⬆間違えても正解が表示されるので、2回目はすぐに正解を選べるようになる

③ ミニゲーム

ミニゲームもかなり独特なフンイキ。面ごとに違うものが用意されている。ここで失敗すると風水クイズからやりなおしで、成功すれば次に進める。



⬅行方不明のおじいさん。神経衰弱で聞き込み調査をして、情報を集めよう



⬅指輪が泥棒に盗まれた！　"だるまさんが転んだ"の要領で泥棒においつこう

東(East)からは良い情報

東にはオーディオなど音の出るものを配置しよう。健康、若さ、情報などに関する運気がアップするぞ。

か気の流れみたいなものと一体で生きていきましょうって話だから、孤独感がなくなる気がするんですよ。最近の女の子なんかが感じてる疎外感とか孤独感とかには、いい学問じゃないかな。

――しかし、このゲームなにかと「濃い」ですよねぇ？

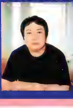
小霜：（当惑ぎみに）なんだかいつのまにかそうなっちゃったんです（笑）。目指したわけじゃないんだけれど。………僕ほら、根が関西だから、コテコテになってっちゃうんですよね。いや反省してんですよ？「これはないんじゃないか」とか、いろんな人に言われて。僕だって一応クリエイターって肩書きついてるから、その……『I.Q.』とか？（一同爆笑）そういうやつをやりたいってのはあるのよ（笑）。

――ゲーム作り、楽しいですか？

小霜：楽しくないですよ（苦笑）。無茶苦茶しんどい。でもシナリオ書く時には、人生のヒントというか、遊び終わった人がもう一回現実の自分に立ち戻って振り返れる、そんなふうにしたいんですよね。

PROFILE

こしもかずや
小霜和也



株式会社スリースピリッツ代表取締役。東京大学法学部卒業後、株式会社博報堂に入社。コピーライターとして勤務し、プレイステーションキャンペーンなどで数多くの名コピーを生んだ。ポケットステーション用『PAQA』も手がけた。

2000年秋の新作タイトルセレクション

CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

DC/AC　メーカー　カプコン　ジャンル　対戦格闘アクション

周辺機器　プレイ人数1〜2人、ぶるぶるパック対応、アーケードスティック対応、VGAボックス対応

発売日　AC:8月稼動予定 DC:9月発売予定

予定価格　5,800円

TEXT 野村昌隆



対戦格闘ゲームの2巨頭、カプコンとSNKが手を組んで送る一大イベント!

人気キャラが入り乱れて大激突!!

■夢の競演、始動迫る!!

カプコンとSNK。2D格闘ゲームをリードするこの2社が、共同でゲーム開発をするとの発表から1年。ついにその全貌が見えてきたぞ。カプコンサイドからは、『ストリートファイター』シリーズ、SNKサイドからは、『ザ・キング・オブ・ファイターズ』(以下KOF)や『餓狼伝説』、『龍虎の拳』といった、両社を代表するタイトルからキャラクターを選出している。「リュウ VS. 京」の主人公対決や「舞 VS. 春麗」のヒロイン対決、「ブランカ VS. 紅丸」の電撃対決など、いろいろとテーマをもたせた対決を楽しむこともできてしまう。格闘ゲームファンが昔から夢見ていた対決が現実のものになるというわけ。

さて、キャラクター操作やゲージなどのシステム面だが、両社それぞれの作品のファンに配慮して、2つのスタイルが用意されている。それがグルーヴセレクトだ。カプコングルーヴと、SNKグルーヴがあり、自分が慣れているシステムでプレイできるというわけだ。カプコンのキャラクターをSNKのグルーヴで操作する、といったこともできるので、使ったことのないゲームのキャラクターでも安心して遊べるだろう。また画面写真を見ると、どうやら複数のキャラクターが選べるらしい。詳細は不明なので続報を待とう。

■通信で全国の強者に挑戦!

ドリームキャスト版では、通信対戦の「マッチングサービス」に当然対応しているので、全国各地のプレイヤーと熱い対戦を楽しめるぞ。また、ネット上ではさまざまな対戦部屋や全国ランキングの設定なども用意されている。



➡ドリームキャストなら通信対戦が可能。さまざまな対戦部屋が用意されているのだ

Check Point システムのここをCheck!!

CAPCOM GROOVE

「ストリートファイターZERO」のシリーズをもとにしたシステム。技を繰り出すことで、スーパーコンボゲージを3段階まで溜めることが可能。溜まったレベルや戦況に応じ、スーパーコンボを使い分けることで、安定した闘いが展開できるのが特徴だ。



■[illegible]

SNK GROOVE

もとになっているのは、「KOF」シリーズ。「ゲージ溜め」で任意にゲージを溜められ、MAXになると超必殺技が使用できる。このとき体力が残りわずかなら、MAX超必殺技が使用可能。体力が残りわずかの状態で、超必殺技が出し放題。逆転要素が強い。



■[illegible]

イラストが豊富!!

このゲームでは、登場キャラクターのイラストが、グルーヴに合わせて2パターン用意されている。つまり、カプコン風に描かれた京やSNK風のリュウなどが見られるのだ。細かい所も見逃すな!



⬅始めに選ぶグルーヴによって、キャラクターのイラストが変わるのだ



➡右側はSNKタッチ、左側はカプコンタッチに描かれているイラスト

新たに発表された14キャラクターをここに大公開!!

CAPCOM SIDE


ベガ


サガット


バルログ


M・バイソン


ダルシム


エドモンド本田


キャミィ

カプコンサイドからは、ダルシム、エドモンド本田、キャミィ、そして四天王が参戦！ なんと初代『ストリートファイターII』のメンバーがすべて出揃ったことになる。

VS

SNK SIDE


ギース・ハワード


ルガール・バーンシュタイン


山崎竜二


キム・カッファン


キング


ユリ・サカザキ


バイス

SNKサイドからは、『KOF』シリーズでおなじみのメンバーが参戦！ なかでも、ルガールやバイスが使えるのはファンにとってうれしいことだろう。

Check Point チェックポイント

おのれのプライドをかけて激突するファイターたち！


サガットが…


ギースが…


キャミィが…

白熱のバトルを展開!!





最強の座は誰の手に?!

イラストレーション監修、制作協力：SNK

2000年秋の新作 タイトルセレクション

幻想水滸外伝 Vol.1 ハルモニアの剣士

幻想水滸外伝 Vol ハルモニアの剣士

PS	メーカー コナミ	ジャンル テキストアドベンチャー
周辺機器 メモリーカード	発売日 9月21日	予定価格 オープン価格

TEXT 久本希世史

『幻想水滸伝』ファンお待ちかねの期待の新作が、「外伝」として登場！

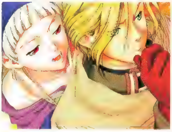
『幻想水滸伝II』で語られなかった真実が明らかに……



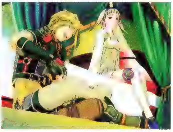
外伝の主人公 ナッシュ

⬅ハルモニア神聖国の軍人で、潜入・諜報などの技能に長ける。22歳。今回の任務は「真なる27の紋章」出現の噂を確かめること、真実であるのなら、それを入手することである。

重厚なドラマ、そして運命のもとに集う108人の仲間。大河RPGとして人気の高い『幻想水滸伝』シリーズに、ついに最新作が登場する。『II』で語られたストーリーを、同じ時間軸に生きた主人公ナッシュの視点から描く、外伝としての物語だ。アドベンチャーゲームの手法を使って描かれるこの物語で、本編では語られなかった、隠れたエピソードを見ることができるぞ。



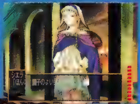
⬆随所に挿入される1枚絵で、本編ではわかりにくかったキャラクターの細かな設定が見える



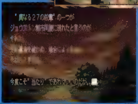
⬆オリジナルスタッフの監修で、シナリオ、グラフィック、音楽、すべての完成度高し!!

Check Point テキストアドベンチャー形式になった『外伝』

物語はナッシュの1人称で進む、テキストアドベンチャー。物語を読み進めながら、途中で出現する選択肢を選ぶことで、その後の展開が変わっていくのだ。「Vol.1」は全部で4つの話に分けられており、その第1話では、真の紋章の秘密を探るナッシュが、『幻想水滸伝II』に登場した吸血鬼の始祖シエラと出会うエピソードが語られる。続く第2話以降でも『II』のキャラクターたちが多数登場。ナッシュとの絡みの中、本編では描かれなかった側面を見せていくのだ。



➡[illegible]



⬅ナッシュによるモノロ[illegible]

物語は『II』と深く重なりあっていく……

『幻想水滸伝II』のキャラクターで、『外伝』に登場することが決まっている人物たちを、『外伝』中でのグラフィックと共に紹介しよう。本編ではさまざまな運命をたどった者たちばかりだが、その運命の過程は、ナッシュの目にどう映るのだろうか。





⬆ナナミ、ジョウイと共に……

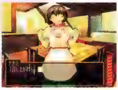
『幻想水滸伝II』の主人公

⬅輝く盾の紋章を受け継ぎ、英雄として成長していく少年。紋章の導きのもと、同盟軍を率いるが、それは長き戦いへの道でもあった。



ナナミ

⬅『II』の主人公の義理の姉で、たった1人の家族でもある。性格はおてんばで、かなりそそっかしい。主人公、ジョウイと3人で過ごした日々が還るよう、願っている。



⬆弟思いの、優しい姉さんだ



⬆平和を愛する想いは強いが

ジョウイ

➡『II』の主人公の幼なじみだが、黒き刃の紋章の運命により、戦う運命にある。ハイランド王国の力で、平和な世を作ろうとするが…。



『幻想水滸伝』シリーズディレクター

村山吉隆氏 Yoshitaka Murayama インタビュー



『幻想水滸伝』世界の横軸となる『外伝』

——どのような経緯で『外伝』が作られることになったのですか？

村山氏（以下村山）『幻想水滸伝』のシリーズをはじめたときに考えていたのが、ひとつの世界観を共有したまま、何本かのゲームで世界を広げていくという構成です。『幻想水滸伝』、『幻想水滸伝Ⅱ（以下Ⅱ）』、そして『幻想水滸伝Ⅲ』へと続くRPGシリーズが、世界観的には主軸になるわけですけど、主軸も作りつつ世界を横に広げるような話を作りたいという気持ちも強かったんですね。『幻想水滸伝』、『Ⅱ』では、その世界で起こったエピソードのすべてを描くのではなく、例えば半分だけを伝えて、あとは想像にお任せするような形を取っていましたので。するとファンの間で「あのキャラはどうなった」というような話が広がっているんです。その辺に対するファンサービスとしての要素も、今回の企画の中には入っています。

——アドベンチャーゲームという形式を選ばれた理由をお聞かせください。

村山　『幻想水滸伝』、『Ⅱ』では世界を流れる歴史が大きく変わっていくところを描いてましたので、戦いなどを重視して作っているんですけれど、そこから少し引いて、人間の姿に焦点を当てようというのが『外伝』のテーマです。すでに歴史の流れは決められていますので、それを背景にして、キャラクターの様々な思いを、どれだけ描いていけるか、ということですね。アドベンチャーを選んだのは、キャラの心情的なものを描くのに適しているというのもありますが、RPGとは違うジャンルで『幻想水滸伝』の世界を展開したい、という考えもありました。

アドベンチャーゲームならではの主人公

——『外伝』の主人公ナッシュは、今までのシリーズの主人公と違ったイメージがありますね。

村山　『幻想水滸伝』、『Ⅱ』のときはジャンルがRPGということもあり、プレイヤー＝主人公ですから、必要以上に設定を増やしたり、考えを主張させ過ぎないようにしていました。今回は『外伝』でアドベンチャーですから、主人公とプレイヤーを少し離し、主人公の視点でドラマを見せるという形を選んでいます。そのため、RPGの主人公よりも、性格づけがしっかりしたものになっていますね。ナッシュの人格をどう見せるか、ということで、いろんな設定がついていたり、ナッシュ自身が自分で行動を起こすような物語になっています。

——『Vol.1』、『Vol.2』の２本立てで展開する『外伝』ですが、いくつかの話に分かれているようですけど、どのような構成になるのでしょうか？

村山　１話ごとに、『Ⅱ』でサブキャラだった人たちの物語が語られていきます。それを通じてナッシュ自身の物語が語られる構成になっています。イメージとしては、アメリカの連続テレビドラマみたいなものがあって（笑）、１話１話は独立しているんですけれど、その裏で大きなドラマが繋がっていくようなことを考えています。各エピソードでは、『Ⅱ』で描ききれなかったところをフォローするように、物語が作られていますね。例えば『Vol.1』の１話では、『Ⅱ』の主人公と知り合う前の、シエラの過去について語られています。

——『Ⅱ』のキャラクターは、何人ぐらい登場するのですか？

村山　一部設定的に登場できないキャラクターもいるので、全員というわけにはいかないんですけど、最終的にはかなりの人数が出るでしょうね。まあ分岐によって、少しだけ顔を出す感じのキャラもいるでしょうけど（笑）。

チームとの作業で広がる『幻想水滸伝』シリーズ

——シリーズを通して、物語はどのように作られているのでしょうか？

村山　そもそも中心になる設定を作ったのは私ですが、キャラクターやエピソードについては、開発チームからのアイデアも盛り込んでいます。作ったシナリオに対してサウンドができたら、そのイメージで話を変更したり（笑）。話の中核は決まっていますが、キャラクターやイラストのイメージでさらに膨らませていくことはよくあることですね。『幻想水滸伝』、『Ⅱ』では私がシナリオをやってきたんですが、今回の『外伝』ではストーリーだけ決めて、シナリオの監修という形で関わっています。シナリオは『Ⅱ』のメインプログラマーだった人間が担当しているんですが、やはり作る人それぞれの思い入れや好みが出るようです。例えば、ゲーム中にどんな絵を、どこに入れるか、すべて任せているんですが、どうも本人が好きなキャラクターの絵を増やしているような気がしますね（笑）。



村山吉隆（むらやまよしたか）



1991年コナミ入社。CS開発部のディレクター。PS用ソフト『幻想水滸伝』、『幻想水滸伝Ⅱ』を手がけた。現在PS2で発売が予定されている『幻想水滸伝Ⅲ』を制作中。

シエラ

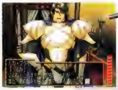
➡月の紋章を継ぐ、バンパイアの始祖。外見は16歳だが、すでに800年以上の時を生き続けている。『Ⅱ』では108星の1人として登場。





⬆真の紋章の継承者でもある

ルカ



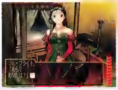
⬆女子供の命でも平然と奪う男

➡冷徹で残忍な、ハイランド王国の狂皇子。白狼軍を率いて進撃する。暗黒に囚われたその望みは、覇道ではなく、世界の破滅にある。



ジル

➡ハイランド王国の皇女でルカの妹。ハイランド王国の力を利用しようとするジョウイと結婚した。戦乱の中、悲劇の運命をたどる。



⬆ルカの本当の妹ではないらしい



※画面は開発中のものです。

2000年秋の新作タイトルセレクション

スポーン イン・ザ・デーモンズ・ハンド

SPAWN In The Demon's Hand ®

DC	メーカー カプコン	ジャンル アクションシューティング
周辺機器 プレイ人数1～4人(ネット対戦1～8人)、ぷるぷるパック対応、キーボード対応、アーケードスティック対応、VGAボックス対応	発売日 8月10日	予定価格 5,800円

TEXT 野村昌隆

飛び交う銃弾!! きらめく白刃!! 白熱する多人数バトル!!

アーケードで人気の『スポーン』登場

"格闘以外の対戦ゲームがやりたいなあ""最近過激なゲームないよね"こんな人たちにおすすめなゲーム、それが『スポーン』だ。『スポーン』はもともと、世界中で読まれているアメリカンコミック。地獄の戦士スポーンとして死から蘇った男が、善と悪との狭間で苦悩しながら戦い抜いていく。日本でのファンも多いこの作品を、バトルアクションに仕上げたのがこのゲーム。原作同様に描き込まれたキャラクターが、それぞれの武器や能力で所狭しと暴れ回る姿は迫力満点。しかしこのゲームの魅力は、なんといっても多人数バトルだ。部屋の入り口をくぐるとき、階段を昇っているとき、頭上や背後の死角から弾丸や必殺の刃が降ってくるかもしれない。しかもそれは敵と戦っているときも例外ではない！　この、見えない敵に狙われているという緊張感が、これまでにない面白さを味わせてくれる。プレイ人数も、DC版ではネットにつなげることで、なんと最大で8人まで参加可能。これはもうやるしかないでしょう！

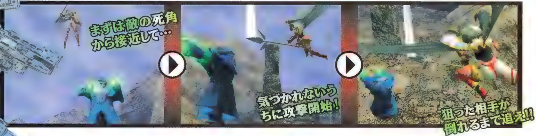

←ボスアタックモードでは、2人で協力プレイもできる


←3人以上でプレイすると、画面が4分割になる





立ち回りがカギだ！



DC版オリジナルキャラ アル・シモンズ

DC版には、新たな戦士アル・シモンズが追加されている。敏腕エージェントだった彼が、何者かに殺害された際に、魔王と契約してスポーンとなって蘇る。つまり、スポーンの生前の姿が彼なのだ。ゲーム中では恐らく、銃火器を扱うタイプと思われる。特に銃系のキャラが好みの人にお勧めだ。

Check Point チェックポイント

DC版オリジナル要素も満載！

DC版のアーケードモードでは、新たに6ステージが加わり、さらに昼や夜間などの状態設定が可能になった。また、1人用のトーナメントモードが加えられ、COMを相手にチームバトルとバトルロイヤルがプレイできるようになっている。

2000年秋の新作タイトルセレクション

ガングリフォン ブレイズ



PS2

メーカー カプコン/ゲームアーツ

ジャンル アクションシューティング

周辺機器 未定

発売日 8月予定

予定価格 6,800円

TEXT 野村昌隆

進化を続ける鋼の荒鷲 新たな戦場に出撃！



『ガングリフォン』最新作起動!!

かつてセガサターンで発売され、多くのファンを魅了した『ガングリフォン』が、PS2で新たに登場する。舞台となるのは、現実世界をもとに構築された複数の複合国家が対立している世界。プレイヤーは、外人部隊の一員として、ロボットに乗り込み、戦場に降り立つ。そこで、立ち塞がる敵機を排除しながら、事前に受けたミッションを時間内に遂行していく。

戦闘を行なうフィールドは平原をはじめ、山岳地帯や建造物の立ち並ぶ地域など実に様々。ミッションも、目標の破壊任務や護衛任務など豊富に用意されている。戦闘は、敵機のタイプや地形に応じ、数ある武器を使い分け、高速移動やブーストジャンプなど、機体性能をフルに活用しながら行なう。シナリオをうまく進めると、搭乗可能な機体や武器も増えていくぞ。

取っ付きにくさもこれで解消！

今作ではPS2の機能を存分に活かした結果、グラフィクスが飛躍的に向上し、はるか遠方の敵機もはっきり区別ができるようになった。ズーム機能の追加もあり、敵機や目標物の発見が容易になっている。このため、長距離射撃が楽に行なえ、戦術にも幅が出た。さらに、敵機を撃破した時の爆炎や、吹き上がる黒煙、機体の破壊シーンも爆発や転倒などバリエーション豊かで、臨場感が格段にアップしている。また、これまでは背景でしかなかった建造物も、破壊可能になった。

操作は、左右2本のアナログスティックに対応したことにで、より精密な射撃が可能となったほか、上半身旋回などの特殊操作や、ジャンプ中の機体の制御などがかなり容易になっているので、初心者も気軽にプレーを楽しめる。

Check Point 新たな武器を獲得し、より力強く戦え！

今回は、マップ上に落ちているオプションボックスを拾い集め、設定された条件を満たすことで、新たな武器や機体性能をアップする装備品などが入手可能になった。この「オプションシステム」の採用により、好みに応じて武装の変更が可能になって、ゲーム性がアップしている。



⬆味方機からの通信も表示される。彼らの耐久力も前作より、やや高めだ

超期待　Title Selection

2000年秋の新作タイトルセレクション

真・三國無双

PS2　メーカー コーエー　ジャンル アクション

周辺機器 デュアルショックコントローラ　発売日 発売中　予定価格 6,800円



英雄たちを操り1000人斬りを成せ!

TEXT 横井祐介

『三国志』ファン超期待のアクションゲームがついに来た！　プレイヤーが「黄巾の乱」や「虎牢関の戦い」といった歴史的戦闘に一武将として参加し、自軍を勝利へ導くのがゲームの目的だ。広大な戦場を駆け巡り、群がる雑兵どもを何百人もなぎ倒していくのはまさに「気持ちイィ～」の一言。

また、ゲーム的要素がしっかりと練られているのもポイント。目前の敵だけでなく、戦場全体の動向を考えて戦う必要がある。さらに、所属勢力によるシナリオの分岐や武将の成長など、繰り返し遊べる要素も満載。ちなみに『三国志』を知らなくても爽快感やシステムで十分楽しめるので、敬遠せずにプレイしてみてほしい！



⬆50人の敵をなぎ倒すごとに、デカい文字で倒した総数が表示される。目指せ、1000人斬り！


➡凄まじい数の兵士が画面狭しと動きまくる。PS2の力が存分に活かされている

戦場を見渡す戦略眼

戦況は刻々と変化する。自分が順調に戦っていても、味方全体が有利に戦いを進めているとは限らないし、総大将が倒れればどんなに敵兵をなぎ倒しても敗北となってしまう。また、戦功を立てるためには敵武将を討ち取るのが最良なので、敵武将の居場所を素早く把握する必要もある。苦戦している味方を救援したり、あるいは手柄を立てるために敵武将を追いつめたりと、戦場全体の状況を把握しつつ、臨機応変に行動することが重要だ。



➡箱や壺の中には、回復アイテムなどが入っている。場所を覚えておくと便利だ



➡敵拠点を守る拠点兵長を倒せば、そこからは敵が出現しなくなる



➡全体マップで敵味方の位置を逐一確認。激戦区へなぐり込むのだ！



➡武勲が貯まると将軍位が上がり、護衛の兵士が強くなる

敵をナギ倒す神技的武芸

『真・三國無双』には様々な攻撃方法があり、これらを使い分けることでダメージを軽減したり、敵の数を一気に減らしたりできる。どの武将も共通の操作なので、コマンドを覚えなおす必要はない。ただ、武将によって技のモーションや攻撃範囲が違うので、各々の特徴を早めにつかむことが大事だ。



⬆最も頻繁に使う連続攻撃。浮かせ攻撃や弾き飛ばしなど、バリエーションも豊富



⬆無双ゲージを消費して使う必殺技。敵の無双乱舞以外の攻撃に対しては完全無敵！

◆連続攻撃のバリエーション◆

□□□□	基本的な連続攻撃。隙が少ない代わりに、ダメージもそこそこ。
□△	通常攻撃＋浮かせ攻撃。縦振りなのでしっかり狙わないと空振りする。
□□△	通常攻撃を2発出した後、相手を気絶させる攻撃を繰り出す。
□□□△	通常攻撃3発＋チャージ攻撃。ダメージが高く最も多用する攻撃だ。



➡武将の攻撃力が高くなると、馬の体当たりで敵を蹴散らすことができるようになる

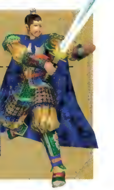


➡櫓など高い場所にいる兵士には弓での攻撃が有効。敵将を落馬させるときにも使える

Check Point

またしてもコイツか!?





2000年秋の新作タイトルセレクション

コロコロカービィ



GBC	
メーカー	任天堂
ジャンル	アクション
周辺機器	動きセンサーカートリッジ
発売日	8月23日
予定価格	4,500円

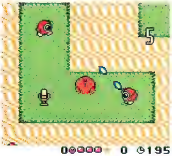
TEXT 蒲地美樹

動きセンサーで甦る、アナログ的な楽しさ！

カービィシリーズには、『星のカービィ』や『カービィ64』などのアクションを重視したシリーズと、『カービィのピンボール』や『カービィボウル』といったカービィの丸い特徴を生かしたシリーズの２つがある。この『コロコロカービィ』は、そんな２つのシリーズを融合させた新感覚の作品で、丸いカービィを転がしながら障害物を乗り越え、ゴールを目指すというもの。

しかし、本当に新感覚なのは、このカービィの動かし方だ。なんと、ゲームボーイ本体自体を傾けるというこれまでになかった斬新な操作で、画面のなかのカービィを転がすのだ。

これは、「動きセンサー」という加速度感知装置をカートリッジに搭載することによって可能になった、新しいデジタルゲームのカタチだ。操作感覚はそう、誰でも子供の頃に一度は遊んだことがあるだろう「たま転がし」に近い。遊びの原点ともいえる実際に動かすアナログ操作の手ごたえと、賑やかなドット絵が次から次へと液晶に映し出されるデジタルな演出が、これ１本で楽しめるのだ。ゲームが得意な人もそうでない人も、誰でも楽しめる新しい遊びのビジョンが、この新作によって具現化しようとしている！



⬆十字ボタンを使うのは、視点移動時のみ。カービィの動きは、ゲームボーイの傾きによるもの



カービィを転がしてゴールを目指せ!!

雲に乗ったり、敵を撃ち落としたり ドキドキな仕かけがいっぱい！

森や砂漠、さらには空の上など、変化に富んださまざまなコースが冒険の舞台だ。基本的には、これらのコースから落ちないように、カービィを転がしていく。コースによっては、雲に乗ったり、敵を撃ち落としたりといった仕かけが用意されているので、うまくクリアしながらゴールを目指そう！



➡口から空気弾を出して、敵をやっつけることもできる。空を飛ぶジャマな敵を蹴散らせ！

敵を撃ったり！





➡慎重にゲームボーイを傾けて、カービィを雲の上に乗せよう

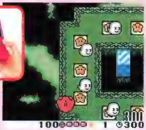


雲に乗れたり……

Check Point ゲームボーイを動かしてカービィを操作

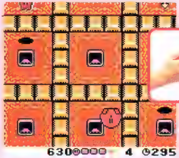
360度に傾ける





ゲームボーイ本体を傾けることで「動きセンサー」が傾きを検出し、カービィを動かす。もちろん、360度全方向にアナログ入力することが可能で、ゆっくりと傾ければカービィもゆっくりと動くのだ。

素早く手前に起こす





カービィをジャンプさせたいときは、ゲームボーイ本体を素早く手前に起こそう。これによって「動きセンサー」が素早い動きを検出し、カービィをリアルタイムで動かすのだ。

2000年秋の新作 タイトルセレクション

ミスタードリラー2

Mr. DRILLER 2 ミスタードリラー2

AC	
メーカー	ナムコ
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人～2人
稼動日	7月下旬
1プレイ	100円

早くも『ミスタードリラー2』が登場!!

去年の冬、ゲームセンターに登場して以来、多くのゲームファンからゲームをあまりやらない人までも夢中にさせた『ミスタードリラー』。ただひたすら地中を掘って地下のゴールを目指して進んでいく単純な内容だけど、やればやるほど奥が深く、ついハマって何度でもやってしまう人が続出。そのため当時は、ゲームセンターで何度もコインを入れ、ひたすら掘っているサラリーマンやOLの姿が見られたほど。

その『ミスタードリラー』が、6月末ついに家庭用ゲーム機のPS、DC、GBカラーの3機種で発売された。そして家で穴掘りに夢中になっている間に、今度はゲームセンターでは早くも続編の『ミスタードリラー2』が登場する。驚きの急展開だ。

今度の『ミスタードリラー2』では、2人で対戦することができるようになった。2人で、それぞれのフィールドを掘りあって、攻撃アイテムを取り、相手のジャマをすることができるのだ。家庭用で鍛えた穴掘り腕前をゲームセンターで、友達同士で競い合って楽しめるというわけだ。新しく、上級者向けの2000mモードも用意され、縦横に並ぶブロックの数がかなり増えたステージもある。前作を極めたドリラーでも十分、スリリングに楽しむことができるぞ。この雑誌が発売される頃には、もうゲームセンターで稼動していると思うので、キミの街のゲームセンターでもワイワイと2人で対戦しあっている光景が見られるはず。すぐにゲームセンターに行こう！



プレイ画面

NEW スコア表示

スコアや深さ、エアの表示部分が一新。前作よりもテクノっぽくなって、より見やすくなった。エアの残量もこのように、一目で分かるようになっているのだ。

NEW クリスタルブロック

「2」からお目見えした新ブロック。地中に埋まっていて、時間が経つと自然に壊れてしまうのだ。そのため、プレイヤーの予想もしてない連鎖崩れが起きるぞ。

新キャラクターも登場!!

登場するキャラクターは少ないけれど、キュートなキャラクターたちが活躍する『ミスタードリラー』。『2』では、新たなキャラクターが増えたのだ。ひとりは、ホリ・ススムくんのライバル的存在のアンナ・ホッテンマイヤーちゃんだ。対戦プレイのときに登場してススム君と競い合うことになるぞ。そして、もう1匹は、ススム君の愛犬のプチ。対戦プレイのときに画面の上でふたりのドリラーを応援してくれるかわいいヤツなのだ。もちろん、前作でおなじみの地底人やススムくんも登場するぞ。『2』では、ちょっとだけ成長して、前よりも足が長くなったのだ。



ホリ・ススム

穴掘り名人のススムくん。前作よりもほんのちょっとだけ足が長くなりスタイルが良くなった。ススムくんは、アンナのことを男の子だと思っている。



NEW アンナ・ホッテンマイヤー

『2』の新登場のキャラクター。ススムくん同様に、ドリラーのひとり。こうみえても実は、女の子なのだ。



地底人

のほほーんとしたかわいらしさがある地底人。前作と同様に地中奥深くに住んでいるみたいなのだ。



NEW プチ

ススムくんが飼っている愛犬。ご主人たちが必死になって穴掘りするのを応援しているかわいいヤツだ。

TEXT 川村Hachibei和弘

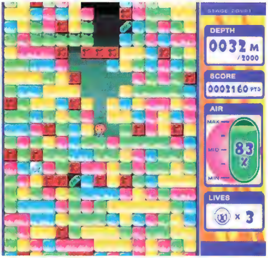
1人でドリラー

前作にもあった、目標の深さまで1人でひたすら掘って掘りまくるモード。家庭用のアーケードモードのことだ。『2』では、500m、1000m、2000 mの3種類のモードが用意されているぞ。しかもモードによって掘る深さが違うだけではなく、縦横に並ぶブロック数が違っているのだ。これにより、初心者にはより簡単になったモードで楽しめるし、前作を極めたプレイヤーたちでもさらにスリリングになった上級モードで楽しめるというわけだ。ここでは各モードの画面を紹介するぞ。

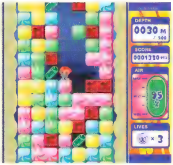


NEW

2000mモード



『2』で新しく登場した上級者向けのモードだ。画面を見てわかるように、縦横に並ぶブロック数がかなり増えている。そのため、大連鎖が起こりやすくなっているのだ。



500mモード

初心者用モード。前作と違って、横のブロックが9個から7個に減っている。そのため、連鎖崩れが起きにくく、思わぬ所でブロックに押しつぶされることが減っている。初めての人でも安心して、楽しめるようになっているのだ。



1000mモード

前作とまったく同じブロック数で、掘る深さも同じ。前作と違うのは、特殊ブロックのクリスタルブロックが登場すること。これにより、予想もしない連鎖崩れが発生し、前よりもスリリングな楽しさが味わえるのだ。

NEW

2人でドリラー

『2』で新登場の2人で対戦するモードだ。基本ルールは1人用と同じでブロックにつぶされたり、エアがなくならないように注意しながらひたすら掘り続けるだけ。このモードでは、地中で攻撃アイテムが出現する。これを取ると、相手のフィールドを天地逆さまにしたりと、いろいろな攻撃で相手を困らすことができる。こうやって相手を攻撃し、相手のドリラーをすべてなくせば勝利となるのだ。



⬅このように、ふたつに分かれたフィールドをお互いが掘り進んでいくのだ

対戦で熱く掘れ!!!



⬆攻撃アイテムが勝敗の鍵を握る。アイテムを逃さず取って、相手を攻撃するのだ



Check Point 攻撃アイテムでライバルをやっつけろ!!



ターン



相手のフィールドの一部分をグルッと90度回転させてしまうアイテム。そのため、相手には予期しない連鎖崩れが発生したり、頭上からはブロックが降ってきたりして、大パニック状態になってしまうのだ。

フリップ



相手のフィールドを上下反転。いわゆる天地逆さまにしてしまうアイテムだ。今まで掘っていた部分が頭上からズドーンと降ってくることになるので、相手はブロックに押しつぶされてしまう。

クリスタルブロック



相手のフィールドにクリスタルブロックを発生させるアイテムだ。発生したクリスタルブロックは、時間が経つと自然と壊れるので、相手のフィールドのいたるところで連鎖崩れが発生することになるぞ。

宿題なんて、やってらんない。

信頼と実績の600冊

双葉社の攻略本



SIMPLE1500シリーズVol.23~30
THE ガイドブック
A5判112頁/680円(税別)
◎人気シリーズを徹底ガイド◎各タイトルに攻略、データを掲載◎一冊で何度もおいしい、SIMPLE1500シリーズ・ガイド本の決定版!



ミスタードリラー
よくばりプレイヤーズガイド
A5判96頁/1000円(税別)
◎栄光の称号「ミスタードリラー」獲得への道を完全攻略◎開発者のみなさんによるナマ声インタビュー◎トンデモ企画満載の究極本!



スーパーロボット大戦α
必勝攻略法
A5判412頁/1500円(税別)
◎全131マップを完全攻略◎隠しパイロット・隠しユニットの出し方を完全網羅◎信頼のイベントチャート付きの、「魂」の攻略本!

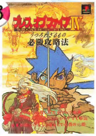
パワプロを64で楽しもう!



実況パワフルプロ野球2000
サクセスモード
究極育成理論
A5判128頁/1300円(税別)
◎企業別練習メニュー完全版◎最強選手の育成理論をあなたに!



実況パワフルプロ野球2000
公式チームデータ
A6判112頁/476円(税別)
◎12球団のチームデータを完全網羅◎ご褒美選手データも掲載!



ブレスオブファイアⅣ
うつろわざるもの
必勝攻略法
A5判316頁/1300円(税別)



星のカービィ64
必勝攻略法
A5判144頁/950円(税別)



ゴルフパラダイス
完全ガイドブック
A5判192頁/1400円(税別)

お問い合わせは　03-5261-4818(双葉社)または最寄りの書店へどうぞ
株式会社　双葉社　〒162-8540東京都新宿区東五軒町3-28　http://www.futabasha.co.jp/

外よりテレビの前が熱い夏。

新作続々登場。夏休みはSIMPLE1500のためにある。

好評発売中

Vol.29 [THE つり]



誰でも手軽に楽しめる2Dグラフィックでほのぼのとした釣りを表現。しかし、魚がヒットすると泳ぎ回る魚と駆け引きをしながら、ゲームセンターさながらのファイトが楽しめる本格派。



Vol.31 [THE サウンドノベル]



プレイヤーは主人公となり、洋館で繰り広げられる事件の謎を次々と解き明かしていくホラーサスペンス。幾通りにも分岐するシナリオとマルチなエンディングで、何度も繰り返しプレイが可能。



Vol.32 [THE ボクシング]



対戦型ボクシングアクションゲーム。世界チャンピオンを目指す「ランキングモード」、CPU対戦でキャラを増やす「スカウトモード」、プレーヤー同士での「対戦モード」の3つを用意。



Vol.33 [THE 卓球]



いま一番ホットな卓球がプレイステーション初登場!!ストリートモード、フリープレイモードを収録。2P対戦も可能。お馴染みの温泉卓球ステージも登場。リプレイ機能で白熱のプレイを再現可能。



Vol.34 [THE クイズ番組]



クイズ番組形式のパーティ感覚クイズゲーム。アップダウンクイズやパネルクイズなど4種類を収録。コントローラ2個でも4人同時プレイが可能な「ラブラブコントローラ機能」搭載。



Vol.35 [THE シューティング]



テレビ朝日系の才能発掘番組「D's Garage21」で一般公募したゲーム企画の商品化第1弾。フルポリゴン横スクロール・シューティングゲーム。あなたのプレイ次第で難易度がリアルタイムに変化。



※画面は開発中のものです。

29タイトル大ヒット発売中!!

Vol.1 [THE 麻雀] ／Vol.2 [THE 将棋] ／Vol.3 [THE 五目ならべ] ／Vol.4 [THE リバーシ] ／Vol.5 [THE 囲碁] ／Vol.6 [THE 花札] ／Vol.7 [THE カード] ／Vol.8 [THE ソリティア] ／Vol.9 [THE チェス] ／Vol.10 [THE ビリヤード] ／Vol.11 [THE ピンボール−3D−] ／Vol.12 [THE クイズ] ／Vol.13 [THE レース] ／Vol.14 [THE ブロックくずし] ／Vol.15 [THE パチンコ] ／Vol.16 [THE パチスロ] ／Vol.17 [THE バイクレース] ／Vol.18 [THE ボーリング] ／Vol.19 [THE すごろく] ／Vol.20 [THE パズル] ／Vol.21 [THE 野球] (近日発売) ／Vol.22 [THE プロレス] ／Vol.23 [THE ゲートボール] ／Vol.24 [THE ガンシューティング] ／Vol.25 [THE 競馬] ／Vol.26 [THE テニス] ／Vol.27 [THE スノーボード] ／Vol.28 [THE ダンジョンRPG] ／Vol.30 [THE バスケット〜1on1プラス〜]

SIMPLE1500実用シリーズ 8月24日発売

SIMPLE 1500 実用 シリーズ

各1,500円 (税抜)

Vol.01 [乗換案内〜2000年版〜]



全国全駅を網羅し、目的地までのルートをカンタン検索。

Vol.02 [家庭の風水]



風水に基づき、運気のあがる理想の部屋をシミュレーション可能。

Vol.03 [姓名判断]



名前はもちろん、屋号やペットの名前、相性占いも可能。

Vol.04 [料理〜定番料理レシピ集〜]



スタンダードな和洋中の料理30種類の作り方をムービーなどを使って解説。

SIMPLE 1500 シリーズ

おかげさまで400万本突破。流行から、定番、そして名盤へ。 誰もが遊べるエンターテインメントの名作をラインアップ 各1,500円 (税抜)

発売元：(株) ディースリー・パブリッシャー 〒150-0001 東京都渋谷区神宮前5-46-2 青山イースト&ウエスト3F TEL.03-5464-1031 (代) 最新情報満載 http://www.d3p.co.jp/

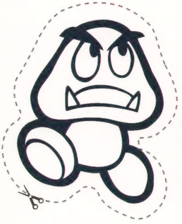
Nintendo

NINTENDO 64

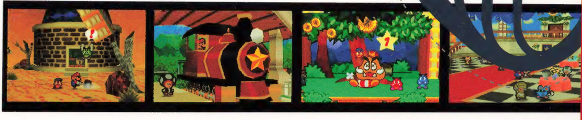
ペーパーマリオが、新たな冒険RPGへと旅立つ！

紙のようにペラペラになったマリオと仲間たちが、3D空間でくりひろげる楽しさいっぱいRPG！
クッパにさらわれた星の精とピーチ姫を救うため、アクションとロールプレイングが合体したニューマリオワールドで新たな大冒険に旅立とう！





マリオストーリー™
MARIO STORY
8/11 on sale
メーカー希望小売価格 ¥6,800（税別）



NINTENDO 64®

任天堂株式会社　本社　〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/

GameJapan!! ゲームジャパン クォーター Quarter
●パチンコ攻略マガジン9月5日号増刊 平成12年9月5日発行第12巻第21号通巻236号 ●編集人・佐藤俊行●発行人・諸角 裕
●発行所・株式会社双葉社●〒162-8540 東京都新宿区東五軒町3番28号 ●電話 03・5261・4818（営業） 03・5261・4837（編集）
FUTABASHA

雑誌26517-9/5
Ⓛ-10/4
定価780円
本体743円

T1126517090781

Printed in Japan

印刷所：三晃印刷株式会社


scanned & edited
by kitsunebi